





### - VERSION ORIGINALE -

Concept original: Robert J. Schwalb

Equipe de création: Simon Crowe, Adam Flynn, Kevin Hamilton, Jude Hornborg, Nathan Long, Chuck Morrison, Robert J. Schwalb, Robert Vaughn, Dan White

Conception artistique: Kate Flack Developpement: Robert J. Schwalb
Edition: Kara Hamilton. Evan Sass, George Stirling

Relecture: Orbis Proszynski, Wayde Zalken

Direction et Conception artistique: Hal Mangold

Couverture: Ralf Horsley Logo de WJDR: Darius Hinks
Illustrations intérieures: Alex Boyd, Paul Daninon, Pau Loboyko, Bric Lofgren, Michael Pbillippt,
Scott Purdy, Pascal Ouidault, Adrian Smith, John Wilely

Cartographic: Andrew Law

Responsable de gamme de Black Industries: Mike Mason Directeur de Black Industries: Marc Gascoigne

### - VERSION FRANCAISE -

Directeur de publication: Mathieu Saintout Maquette française: Stéphanie Lairet Responsable de gamme: Fabien Marteau

Traduction: Vincent Bassel, Olivier Fanton, Arthur Francfort, Sandy Julien, Michèle Zachayus pour KANEDA

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Fantasy Flight Games Pressière édition française, septembre 2009. Impriné en Italie par Eurografica S.p.A.



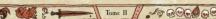
Fantasy Flight Games 1975 W County Rd B2 Roseville MN 55113 Sibliothèque

INTERDITE

Bibliothèque Interdite

19 rue de Choiseal 75002 Paris, France SARL au capital de 8000 € RCS Paris B 478 971 965

ISBN 13: 9-782359-610260 Site de Ubliothèque Interdite: www.bibliothequeinterdite.fr Site de Pantasy Flight Ganies: www.fantasyflightgantes.com Toute reproduction, totale ou partielle, de ce livre ainst que son traitement informatique et sa transcription, sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen destrunique, photocopie, enregisterement ou autre, sont rigoureusement interdits sans l'autorisation préalable et écrite du titulaire du conviraile et de l'éditeur.









# - Table des matières

	Du point A au point B
157	Le Kisley
158	Abandonnés
159	Le village des damnés
164	Les événements survenant au vill
180	CHAPITRE IX: LE VENTRE DE LA SORCIÈRE NOIRE
	Par monts et par bois
190	Le repaire de la Sorcière Noire.
194	Lieux importants
197	Résultats
202	APPENDICE I: TRAITS
215	AFFENDICE I: IRAITS
225	APPENDICE II: AIDES DE JEU
	158 159 164 168 180 180

# INTRODUCTION

e deuxième et dernier tome des Mille Trônes reprend là ou le premier s'était arrêté. La numérotation commence donc à la page 159, les deux ouvrages n'en formant qu'un seul dans

leur version originale. Ceci va vous permettre de naviguer plus facilement entre les différents renvois de page, sans pour autant faire référence à un tome en particulier.

## CONTEXTE

près avoir appris l'existence d'un enfant qui pourrait être Sigmar réincarné, les PJ se lancent à sa poursuite, affrontant disciples du Chaos et vampires sur leur chemin. Ayant enfin atteint la Croisade de l'Enfant, ils se retrouvent bien malgré eux contraints de protéger celui qui s'avère en réalité être un très jeune

L'Enfant est convoité par de nombreux suppôts du Chaos, des vampires souhaitant réaliser une ancienne prophétic et la terrible Sorcière Noire, Afin de sauver l'Empire, les PJ vont devoir s'improviser acteurs, résoudre une ancienne énigme, assister à un mariage en Sylvanie et mener leur plus terrible combat, au plus profond des steppes désertiques gelées du Kislev

Bienvenue dans le tome II des Mille Trônes.









# LES HÉRAUTS D'UNE AUBE NOUVELLE

Corsque tu quittes la scène, marche toujours à reculons; car tu ne sais jamais quand ton partenaire tentera de te poignarder dans le dos, Mais sois bien sûr qu'il essaiera un jour ou l'autre.

- Detlef Sierck, célèbre dramaturge

# Chapitre VI

(+

es ruines de Wolfenburg, qui fut autrefois une belle cité commerciale et la capitale de l'Ostland, reposent à l'ombre de la chaîne orientale des Monts du Milieu. Les hordes du Chaos n'ont guère épargné cette vénérable cité: durant l'Incursion du Chaos, elles traversèrent la forêt des Ombres, éventrèrent les remparts de la cité et détruisirent son architecture splendide, ne laissant de cette ville autrefois grouillante de vie que des décombres fumants hantés de rêves détruits, de vie brisées et de souvenirs cauchemardesques d'une marée de mutants hurlants, d'hommes-bêtes malfaisants et d'autres atrocités sans nom. Les pauvres hères qui continuent à survivre dans ces vestiges de civi-lisation sont isolés, pour ainsi dire coupés de leurs compatriotes et abandonnés à eux-mêmes pour faire face aux maléfices de la forêt obscure. Beaucoup s'accrochent à l'espoir que leur salut viendra de l'Empire et tournent leurs regards vers l'ouest guettant la vision réconfortante des bannières de Karl Franz, mais d'autres ont renoncé et se sont tournés vers de nouveaux cultes étranges qui leur offrent un soulagement ou la possibilité d'échapper à cette existence de souffrances intolérables. Aussi quand la foule brisée, confuse et divisée de la Croisade de l'Enfant arriva aux portes de la cité en ruine, elle découvrit une population en quête de réponses qui vint rapidement gonfler ses rangs malgré le fait que le champion qui devait les guider était perdu, car cette population avait besoin de croire en quelque chose. Après tout, les demivérités et les marmottements déments des chefs de la Croisade n'étaient pas plus déraisonnables que les murmures sinistres des trafiquants d'ames qui rôdaient dans les ombres de la grandeur perdue de Wolfenburg.

Contexte de l'aventure

Aldorf fut un désastre. Infiltrée par les adorateurs du Chaos, récée par les grand théogonistes et l'Empreuer comme par une population indifférente au message des croisés, traumatisée par la disparition du jeune Karl, la Croisde qui était déjà au bord de la rupture ne put en supporter davantage. Malgre les efforts acharnés du concile, les coups portés furent les que la foude faillit ne pas aller plus loin que les puissants remparts de la capitale de l'Empire. Les problèmes ne manquaient pas — prémuté de nourriure, crimes, peste, pour n'en citer que quelque-uns — mais c'est surrout le ciment qui missait ces gans issos de toutes les condens sociales qui avait disparu, et la désertion qui avait commencé au compéabandomaient pour faire le long voyage de retour au bercail, confus et un peu inquiets pour ceux qu'ils laissaient derrêire eux, seals les plus dévouse, ceux qui voyagent au-deil de l'apparence scale les plus dévouse, ceux qui voyagent au-deil de l'apparence de rester. Avant que la Crissade ne perde encore plus de membres, de concile décâde de rependre la marche en se dirigant ven l'est puisque l'Enfant avait sonoret parle d'alle à Killer pour y décoleur maître et être la pour la prochaine plusse de son apphélose.

Animé d'une résolution à toute épreuve, Helmut exposa le plan à non troupeau innodele et peu après, à Croisade partie encore une fois vers le levant en labasant Aldorf derrière elle et en s'engageant dans le passage d'écaste de l'est ravage par la guerre. Tandés que la Croisade poursuivait sa route et que la maldade se réspandant, des calcions virme le pour, des gens s'entionent et d'ausers régligationt de l'entre de l'entre le propriée de l'entre régligation debuts, en marche vers leur avenir. La Croisade était devenue un nid de vipères groullant fhommes et de femmes ambiticux cherchant à profitte d'une feçon ou d'une autre de la populere. Quand la Croisade atteignit les ruines de Wolfenburg, etle était tellement de destination de l'entre de l'entre de l'entre de la profitte de direction à suivre s'entendre sui la direction à suivre n'entre plan à entre destinations de l'entre d'entre de l'entre de l'entre

Durant ces deminers jours, là Croisade s'est arrêtée à Wolfenburg, commerçant avec les habitains et dévoanta la moinder purcelle de nourriture de la région. Une chape de désespoir s'est abatture sur la foule qui ne serbisé plus gouvernée que par les confilis. Pas un jour ne passe sans que l'on critovire questign un d'assassainé et, pour jour ne passe sans que l'on critovire questign un d'assassainé et, pour croisade dels surpant Alloder Contiluen à se propagee, emportant toujours plus de vies. La pression monte et à moins d'un retour prochain de Karl, la Croisade résigne d'imploser.

Un seigneur vampire nommé de Trois et ses macabres serviteurs se sont glissés au cœur de la Croisade au désespoir. À la recherche du garçon pour leurs propres fins malfaisantes, ils se sont infiltrés





dans la foule en se faisant passer pour de fidèles disciples frappés par la peste. Ils ont fouillé le camp et appris à leur déplaisir que personne ne savait où se trouvait Karl. Si celui-ci ne revient pas bientôt, ils pourraient bien massacrer la Crolsade toute entière dans leur froustration.

De plus Lorinoc, le guerrier elfe sylvain du Chapitre III, a mené une force de gardiens tribaux à travers l'Empire dans l'espoir d'éliminer Efrainat. Arrivés depuis peu, les conditions el l'ambiance de la Cnoisade ont dissipé toutes les réticences qu'ils pouvaient avoir concernant la sinistre besogne qu'il l'eur faut accomplit. Ignorant que Karl a disparu, ils se préparent à infiltrer les croisés pour faire us sor à cette abomination.

## Trame de l'aventure



attentive du concile. Si les PJ ont cherché à nuire au garçon, Karl leur accorde manière ostentatoire son pardon pour leurs crimes et les baigne de son aura fortifiante.

Quelle que soit la situation, les personnages joueurs sont considérés comme des hiros, des champions de la cause de l'Enfant, et recoivent le titre de Templiers de l'Enfant, et van célèbrer le retour mais riche et influente, déclarent leur intention de monter une grande représentation thélarale pour célèbrer la vie de Signar et raviver la foi dans le cœur de servieurs de Karl. Tindis que le spectacle se prépiers, Nils vient trouver les personnages avec une salient de considération de l'active de l'active

Pour compliquer encoce les chases, les penonnages découvreur un viell ami assansifie, ce qui les entraine dans une enquête compliqueé au cerur des ruines de Wolfenburg qui leur fera reconstre plusieurs factions dominantes et bien d'autres choses, de la complexité de la complexité de la complexité de la complexité de la commence faut, la représentation est sur le point de commencer et amigle leurs protestations, le specule doit continuer. Alors que cette grande représentation doit avoir lieu le soif même. Il se produit un eviennement bromble et, presse d'ingit par même. Il se produit un eviennement bromble et, pressé d'igit par la pièce pour pouvoir parer à l'attaque qu'ils craignent de voir arriver.

## MISE EN ROUTE

comme cela a déjà été précisé. Pissue du Chapitre V a une influence directes au le début de ce chapitre. Tout dépend de la façon dont les PJ se sont débrouillés face aux cultisses, s'its ont été ou non capables de suure Kard, ou s'its out écide de prendre les choeses en main et de détruire le garçon. Les scénarios qui suivent décrivent les différentes conclusions possibles du chapitre précédent et proposent des idées pour entrainer les personnages dans l'Intrigue de ce chapitre.

#### Les PJ sauvent Karl

Cette conclusion est idélale, et c'est aussi la plus probable. L'aum de Kail devait étre assez forte pour « encurager » les PJ à ne vouoliei que son bien et à le protéger. Une fois que les personnages on vianule se cultisses et les vampiers, Kail les implem de Taider à répindre Kislev. Il explique: - le dois m'y rendre-, le vois en préc didies mol. - La route vers Kislev conduit finalment els personsonipies, mostre la fouile des croisés et dit, - Il samble que noiss devois a'davoit nous arrièer là.

#### Tobias s'échappe, ou seulement son organe du Chaos

Selon toute probabilité, un bout de Tobias parviendra à s'échapper par les numels conduisait du Temple de la Peste aux ruines de Wolfenburg, Si Tobias s'échapper sain et sauf, un groupe de skavens (qui n'a pas d'autre rôle dans l'aventure) le un. L'organe du Claos s'écatippe du cadavre de Tobias et se dandine en mungréant vers Kislev, évictant des fluides et des malédictions tout au long du chemin. Consultez le Chapitre VIII pour connaître le sort de ce morceau de chair.

#### Tobias s'enfuit avec Karl

Ce n'est pas la meilleure fin possible, mais ce n'est pas la pire non plus. Si Tobias réussit à s'emparer de l'Enfant et à fuir avec lui, il se dirige vers Wolfenburg où il espère trouver des provisions pour pouvoir faire le voyage jusqu'ui Pays des Trolls où l'attend son maître. Malheureusement pour Tobias, il tombe dans l'embuscade des skavens, ce qui donne à Karl l'occasion de s'enfuir et de sortie des grottes pour gagner Wolfenburg, où il retrouve la Croisade.

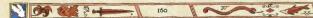
#### Les vampires s'enfuient avec Karl

Mauvaise nouvelle, car al les vampires réussissent à capturer le gazçon, lis l'emporrent à Kisleva arepaire de la Sorcière Noire où lis crolent que l'Enfant sera couronné Champion de la Noui. Cette issue peut se prolonger par une trauque désespérée et à les 91 se l'ancent effectivement à la poursuite des vampires, afin de peut l'entre de la company de la la poursuite des vampires, afin de peut l'entre de la company de la company de la contracte de la consequence de à n'esupèrer Karl. Sinon, Karl disparait de la campagne (suspu'à se conclusion. Ce chapitre el les suivants peuvent se dérouler plus ou moins comme ils ont été écrits, mais vous devrez modifier de nombreux démenses, comme les notivations de veraits personnages et les artisburs gour le sequélles cerunitaries personnages et les artisburs gour les specifies cerunitaries personnages et les artisburs gour le sequélles cerunitaries personnages et les artisburs gour les significants malatement des boyans du Ventre de la Sorcière Noire.

### Les PJ tuent Karl

Les IJ peuvent penser – et penseront certalmemet – qu'ils ont des rations de une Karf. Si cela se produit, vous pourriez avoir l'impression que la campagne est finie. S'arrêter là ne pose pas de problème, prisique vous avez déjà eu une bonne campagne avec les aventures précédentes et que vous pouvez saligher les mayales aventures précédentes et que vous pouvez saligher les une les aventures précédentes et que vous pouvez saligher les une les avangles se désigne toujous sex fisier pour tent leur grande cérémonie et peut-être que la Sorcière Notre peut accomplir ses ambitions sans Rad. Filies pouve de couplesse.

Une autre solution, peut-être un peu plus grossière, est de considérer que le garçon que les PJ ont tué était en fait un double. À la lumière des troubles qui ont frappé la Croisade à Altdorf et de ses soupçons à l'égard de Tobias, Helmut pourait avoir remplacé Karl





### RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT

Son noue probabilité, les personniges louseurs ont suits bien des épreuves dans leur voyage d'Alidorf à Wolfenburg, ef notamment une expérience carchemardesque à a l'util table. Il est tout à fait possible qu'un ou platieurs des personnesses aient contracté une maladie déplaisante, comme une pourriture de Neighbi, une rougeur sphincérierse ou quelque autre mai contracté au contact une maladie déplaisante, comme une pourriture de Neighbi, une rougeur sphincérierse ou quelque autre mai contracté au contact une maladie deplaisante, comme une pourriture de Neighbi, une rougeur sphincérierse ou quelque autre mai contracté au contact les Croissides.

Si les PJ sont toujours en possession du Coller de l'Indépctible Lopauté, tentre de se débarrasser de l'arréats sans trop nitree. Ettention devant faire partié de isons priorités. Mais chercher un nopreu de le faire pourair se révéet entagreux. Le apporter à Helmut on à un autre chef de la crossade pourai ternir l'opinion qu'ils ont des PJ et causer quelques difficultés dans la suite de la regret naissance d'autre che de la crossade pouraire ternir l'opinion qu'ils ont des PJ et causer quelques difficultés dans la suite de la regret naissance d'autre che de l'arrêat de la criscade pouraire torrâter des complications, du l'agret naissance d'autre che de l'arrêat de la criscade pouraire torrâter des complications, du

### WOLFENBURG

Jisopa Trucursion du Chaos, Wolfenburg (dai) la capitale prospere d'Ostand, un corre de commerce majeur de la partie orientale del Elapier. Comme d'attres communautés de cette partie du monde, elle subil Tassaut du gross des forces d'Archaon et même ses rempars inmenses et ses défenseurs vaillants ne sufficient pas à reposser l'horrible marcé. La cité fut pilée et incendée, ses habitunts récluis en eschayage, massaires ou dispersés, be la population nombreuse qui vivair la Wolferburg, in le reste plus qu'un millier d'aines à vivre ici, et ce sont des gens dépenuilles, désespérés et décourages. Des cultre étranges, dont beaucoup ne manquant qu'a piene leur allégeaux evitable aux Prissaires de la Corroppion, fingificient suit es décombres commit une mete de du seçonax piene leur allégeaux evitable aux Prissaires de la Corroppion, fingificient suit es décombres cette du sevenax plus les corruption via gagner la ville jusqu'à ce que Wolfenburg soit complétement envahie par les adorateurs du Chaos, les déments et les mutatis.

Les naines de Wolfenburg servent essentiellement de tolle de fond à cette aventure et à rien de plus. Les personnages jousurs sont libes d'explore le cité vils le coubinent, mais autou des évémentes de ce chapter ne vy déroute et lu vous revierdes dons de décrire les horreurs que les PJ pournient rencontrer dans la ville. Wolfenburg n'est pas un endroit sympathique et le spectacle et épouvant. Des hommes et des femmes affanés errent parmi les décombres, des bandes d'erfants sousies alimentés ammés de context aiguisés n'ont aucun problème à s'attaquer à un nauréand ventripotent et, à la faveur de la rout, les mutants sortent des vielles caves pour commettre leurs attoriché à l'encontre des rarse personnes honnétes qui lattent encore pour survive lei.

par un sosie. Comme Tobias est protégé contre l'aura de Karf, Il ne sées pas rendu compte de la substitution, et étant donné que ce garçon ressemble comme deux gouttes d'eau à Karf, les PJ ne réalisent pas qu'il s'agit d'un sosie. Une fois leur sinistre beasone accomplie, les PJ devraient se rendre à Wolfenburg – qui est l'agglomération la plus proche de la Villa Hahn – afin d'y touvare des provisions et découviré que Karl se trouve en fait avec la Croisade, et plus puissant que Jamais. L'autre option est que les PJ résussissent vraiment à tur l'Enfant. À ce moment-làs, plutôt que de posséder Karl (comme cela est déciri dans les derniers chapitres), la Sorcière Noire espère rappeler son espirit du jurdin de Morre nu utilisant la présence des morts-vivants pour faciliter l'accomplissement de ce tituel maléfique. Elle pense qu'en attitant son essence elle pourra acquirér une partie de son pouvoir, ce qui lui permettra de conquérir l'Empire pour se venger de l'état misérable auquel elle est réduit.

# REJOINDRE LA CROISADE

Pour atteindre le campement de la Coisade, les IJ ont d'abord deux heures de marche dans les tunnels partant de la demeure familiale de Ruprecht. Comme ils seront probablement les seront probablement proupérer. Le fait que la Coisade campe la-bas est un plus. Une fois que les IJ emergent des tunnels, ils contemplent les vestiges misérables et désognaties de la Croisade.

Vous tous tenes sur un peil promonotore à l'orée de la fejerie et ao spleak viend un fusilité choolique de tentes, de campenents et die fresses. Le marée humaine est instacte en un demicro de pres du blomère de large robans de fusiées vient de la festion de la fusiée de l'autre de cette elle célèbre, rabans de fusiées s'élèvent des ruines de cette elle célèbre, rabans de fusiées s'élèvent des ruines de cette elle célèbre. Les mer de bannières qui claquent au gré de destruit parde de la fusiée par de la fusiée par de la fusiée qui de la fusiée par de la fusiée par de la fusiée par de la fusiée de la fusiée par de la fusiée par de la fusiée par la fusiée de la fusiée par la fusiée de la fusiée par la fusiée de la

Une bourrasque soudaine rabat vers vous la puanteur également ce bruit de fond sourd que seule un grand rassemblement de gens peut produire, ponctué par instant des cris des malades ou des litantes religieuses des dévots. Tandis que vous observez ce camp surpeuplé, vous apercevez une encointe entourant un groupe de tentes colorés. Le camp a été dressé contre une portion de la muraille de la ville qui semble avoir échappé à la destruction. L'Intérieur de cette enceinte fourmille de sibnoueites qui ne cessent d'aller et venir, sous la banniere de l'Enfant qui flotte au mât de la plus grande tente.

Une piste grossière permet de descendre du promontoire sans danger. Une fois que les PJ ont atteint la plaine en contrebas, ils découvrent qu'une vaste portion de forêt a été définchée pour accueillir les Croisés. Des souches parsement un sal déjà défoncé par le passage des hordes du Chaos et qui n'est plus qu'un houbier détrempé auquel se mêlent les excréments et autres ordures de la Croisade.

Les conditions sanitaires du camp sont affreuses. La boue pleine dimmondices desgeu une puanteur jumbé qui sature l'air et attire des mages de mouches auxquelles il est impossible d'échapper. Seuls les campenents les mieux organisés disposent de latrines. La plupart des croises font leurs besoins là où ils le peuvent, et en se régant un clemin su millieu de la foute in ces par modifigurence régant un clemin su millieu de la foute in ces par modifigurence de la companie de la compan





Dans l'ensemble, les croisés reflètent l'état négligé de leurs blyouacs: ils sont sales, ils puent et beaucoup d'entre eux sont porteurs de maladies. La promiscuité et la mauvaise hygiène ont fait beaucoup de victimes, avec l'aide de la vermine qui grouille parmi les efflues fétides.

Alors qu'ils se frayent un chemin à travers la foule, les personnages remarquent les regards écrospects, les blasons étrangés et les bagarres qui échtent occasionnellement entre des croisés portant des badges, des costumes ou des tarouges différents. Un test de Perception permet de remarquer que la composition des croisés a partiellement changé depuis la dernière visite des 9T. De nombreux groupes distincts ont désormais leurs propres bannières ouil flottent au-dessus de leurs tentes mitteuses.

## Sans Karl

Si Karl est revenu sans Faide des PJ, Tambiance dans les groupes en plus à Pecciation et les croisés discutent entre us tout en jeant des regards méliants vers leurs rivaux de l'autre côté des regards méliants vers leurs rivaux de l'autre côté des proposent leur visage dans la boue en action de grâce pour le retour de Karl, attendant le moment où le garçon donners son nouveau contannadement, inundis que d'autres reperteunte leur flagellation mont de leur fei durant la dispartition de Karl. Peu après l'arrivée de PJ, l'exclaint suggente et le vector de cette multitude de voix parkant, pritant et criair en même temps dévient assourdissant.

Note: si Nils est devenu un personnage joueur ou qu'il a accompagné les PJ dans leurs aventures à Altdorf et à la villa Hahn, remplacez ce personnage par un autre prêtre qui s'est mis en quête des PJ en raison de leur renommée.

## Avec Karl

La situation est hien plus interessantes «le »P jescorient Karl dans te camp. Le changement che. Jes croisées est supérânt. Tandis que le garçon avance dans le hourhier, les disputes cessent, les bagares s'arrêtent et les échanges mordants front place au silence trandis qu'un à un les croisés tombient à genoux à l'approche du garçon. Du vague de silence se propage dans le camp tout entire alors que tous cessent leurs activités pour se tourier vers ce leure grant papermenten colitaire. Les presonaiges sentient que cells met Karl vers le PJ daquel il est le plus proche et dire, « sant de sisage». « le vien recomma dans activa. « dis-not. " « all sont los cegens" »

Peu après, Helmut Iul-même arrive en compagnie des autres membres du concile et d'une grafe thonneur de douce chevoliers en anuter. Comme tous les autres, lit tombre à genute unit en caracter. Comme tous les autres, lit tombre à genute unit peut grafe de la fraite se penche en avant pour prendre la petite main de Karl et l'embreaser avant de la placer sur son visage hunde échiér d'un soutre, le s'eux bellains de souldegment et robbes bleues maculées de boue verdâtre et s'adresse à la foule s'agnar a eu pliet de nous et est revenir de ches au membre. Réputations-cuis mes amic car volve déstinée est proche? La foule parante tands que les croises échèren le revour de le vier volument de la proche de la foule de la consiste échère le revour de le vier volument de la proche de la foule de la consiste échère le revour de le vier volument de la consiste échère le revour de le verbampion.

Helmut et le reste du concile de la Croiside emmênent rapidement le garçon. Helmut prend à peine le temps d'adresser de brefs remerciements aux PJ et de les inviter à rejoindre le concile d'îcl une heure afin de faire leur rapport. Tandis que le concile s'éloigne au milieu de la foule et que les adorateurs fous font des cabrioles. dansent et chantent, les personnages se retrouvent isolés au milieu de cette foule anonyme jusqu'à ce qu'arrive enfin un visage familier, celui de Nils.

#### Le récit de Nils

Dans le mois environ qui a passé depuis que la dernière fois que les PJ ont vu leur allié, Nils a pris un sacré coup de vieux. La fraicheur fervente du jeune acolyte de la Paye du Moissonneur s'est évanouie, et c'est un homme hagard avec un regard hanté et des traits livides qui se tient devant eux. Malgré sa fatigue et son inquiétude manifestes. Nils sourit aux personnages, découvrant des dents jaunies et des lèvres craquelées que ce sourire fait saigner. « Mes amis », dit-ll, « je suis heureux de vous voir. Sigmar soit loué de vous avoir ramené sains et saufs parmi nous. » Il s'approche un peu plus d'eux et leur dit dans un murmure, tandis que ses yeux ne cessent de surveiller les alentours, « Mais il n'est pas prudent de parler ici, Les ennemis nous entourent. Suivez-moi, le connais un endroit où nous pourrons parler avant votre audience devant le concile de la Croisade. « Puis il prend un des PJ par l'épaule et se fraye un chemin dans la foule compacte, en s'attendant à ce que les autres PJ lui emboitent le pas-

Si les PJ saivent Nils, eclui-ci marche une dizaine de minutes en evitant habilement les grandes marce de vasc, en se fauffant parmit la foule combérante et arrive enfin desant une grande trene blanche combérante et arrive enfin desant une grande trene blanche recturier pour tentre. Italierieur de la tente est sombre et enfunei, empli dun parfum d'encers. Un petit autet de Signar est insaile au fond de la tente et des upsi moles de couleur roulle recouvernir les alle enforte en entre. L'intérieur de la tente est sombre et enfunei, empli dun et est de la tente et des upsi moles de couleur roulle recouvernir les alle au fond de la tente et des upsi moles de couleur roulle recouvernir les alle la fonde en souleur en entre est alte écriter entroit sucrè qui retur dans les comp. Et vous evant les écriter entroit sucrè qui reture dans les courses. Alles de la vieta pas l'inopotant, l'avenous et a notive d'affair e. Nais estame est décrit dans le contexte de l'aventure, puis en vient à ce qui bit cause une l'inquétide grandissaire.

Ce qui se passe auec ce garçon ne m'a jamais vrainmei consaince. Pour autant je ne rejete pas l'éde qu'il est peu-être l'incarnation de Sigman, ob non, je n'osernis pas, mais le garçon ne semble pas autori sur moi l'éfiq qu'il a aur les autres. Peut-être que ma foi n'est pas ausce, forte... peu importe. Si pe passe la verification qu'out eu mes pairs et, d'icl là, je peux couver à sauver est enfant des peris qu'i s'assemblent autour de lui.

« Mes amis, les ennemis sont partout. Karl a attiré à lui les pieux, les fous et ceux avides d'espoir, mais également ceux qui voudraient l'utiliser pour de sinistres desseins. Nous avons délà eu la preuve de leurs efforts à Altdorf et pendant que vous étiez loin d'ici, ils ont grandi en se répandant dans nos rangs comme un cancer. Tout autour de nous les croisés autrefois unis dans leur dévotion au garçon ont éclaté en différents schismes suivant leurs propres interprétations de la divinité de Karl. Cette division a permis à des éléments indéstrables de se mêler à la Croisade et de tisser leurs maléfices de l'intérieur. Les signes sont évidents. Le retour de Karl va à n'en point douter apaiser en partie les troubles, mais je crains que le mal ne soit déjà fait. Les membres du concile de la Croisade, fous qu'ils sont, refusent de voir les signes et de se rendre à la raison, et s'ils n'agissent pas dès maintenant, il sera trop tard. La situation est même encore plus précaire maintenant que Karl est revenu car... oserai-je le dire?... Je crains que quelqu'un ou quelque chose ne soubaite tuer l'Enfant.

Des presuves? Je vien al aucune à part un sentiment de bantise qui ne cesse de grandir. Vous pouvez le voir sur les visuges, dans les loques souillées des pestiférés, dans les immondices dans lesquels nous nous veutrons. Sa viet en danger, Je vous demande... non, je vous implore, si vous avez la moindre affection pour le parcon je vous en



prie, débusquex l'ombre qui le menace et détruisez-la avent qu'il ne soit trop tarvi. Même si cous ne croyex pai la divinité de l'Enfant, nous devons conduire cette folie campagne à sa conclusion car Sigmar a ouvert cette évoi devant nous et ce qui nous attend relève de sa divine volonté, le vous supplie à nouveau, m'autherex-ous?

Nik n'i aucuine place à proposer sus PJ pour commencer leur empatie, ni de conseils sur qui lis devraient aller voir et n'i vraiment aucuin défenient concret pour aider les personnages à les signes, de garder leur foir est personnages de les signes, de garder leur foir est garder leur foir est garder et qu'ainni lis pouvoiret voir la perversité dans toute son horreur. Pour le moment, Niki n'i a plus de la dispersa du personnage de se rendre à l'enchos rendre voir suite previse de la l'enchos rendre voir et le leur de la l'enchos rendre voir suite propriété de l'enchos rendre voir de l'enchos rendre voir suite propriété de l'enchos rendre voir de l'enchos rendre voir suite de l'enchos rendre voir suite de l'enchos rendre voir suite l'enchos rendre voir suite de l'enchos rendre voir suite l'enchos rendre voir suite de l'enchos rendre voir suite l'enchos rendre voir s

### Nils Freiborg

#### Moine humain (ex-initié)

Nils a beaucoup souffert depuis qu'il a rejoint la Croisade. Bien en qu'il soit encore jeune, il a vieilli prématurement ses chevainnes noirs autrefois épais se sont clairsemés et ses yeux timides sont à la présent creux et hantés. Il a la peau junaître, les lèvres craquelle et sa santé n'est pas très bonne en raison de l'environnement insalobre du camo.

Nils sest brouillé avec le père Johannes durant la marche entre Aldori et Wölfenburg et a ciuse de leur confils Nils à plas le droit de sièger aux réunions du concile – son ancien maître s'est débrouillé pour y obsenir un siège, or emplacement de Janf Tohas (cf. page 163 pour les curactéristiques du père Johannes). Ayant predu son atrait et confronté au déseppe de la Croise perdu son atrait et confronté au déseppe de la Croise despué de la Croise de la confidence de la confidence régian des dispuises et s'elforçant d'être un bon exemple de signarite dévot.

#### Caractéristiques

# CC CT F E Ag Int FM Soc 38 35 (31 (3)) (37 (3)) (37 (47 ) (44 ) (42

Compétences: Charisme (Soc), Commérage (Soc), Connaissances académiques (thiotire) (Int), Connaissances acdémiques (theologie) (Int +10), Connaissances acdémiques (theologie) (Int +10), Connaissances générales (Empire) (Int), Langue (classique, kislevien) (Int), Langue (relkspie) (Int +10), Eire/céric (Int), Petercipito (Int +10), Sains (Int +10), Survie (Int) (In

#### Combat

Attaques: 1; Points de Destin: 1; Mouvement: 4; Points de Blessures: 15 Armes: dague (1d10)

#### -

Nils parte des robes marron avec le symbole du marteau couses sur la polirine. Il a dans sa gibecière une copie usée de *La vie de Sigmar*, un petir flacon d'enere, un porte-plume avec trois plumes de rechange, plusieurs rouleaux de bandages, une aiguille et du fil, deux cataplasmes médicinaux et quelques potions de soins.



### L'enclos



Quand les personnages arrivent, ils sons interrogés par les gardes qui les liaisent ensuile entire dans la grande entre par un couloir aux muns de toile qui les conduit dans une grande salle diaduelnez. Les mus sont clinquants, décortés d'or et d'argent, de la plasseries aux couleurs vives représentant des spisodes celleres de La rie de Magnar. Un épais langue courre le cal de cette plece controllés de la cette de la cette

Quand les PJ entrent, Karl est déjà assis sur le trône et six des chaises sont occupées par les conseillens. Rat sourit chalcureusement aux PJ et leur adresse un mot de blenvenue. Les conseillens, qui sont décris ci-dessous, observent les PJ avec des sentiments aussi divers que du plaisir, de la fierté, de la peur, de l'inquiétude ou même du dégoût.

#### Helmut

#### Démagogue humain (ex-Prêtre consacré, ex-Prêtre, ex-Initié)

Helmut reste le ché apirituel de la Croisade et son ambassadeur officiel, Ause les bouleversements qu'a connus la Croisade après le rapt de Karl à Altdorf et le remaniement au sein du concile, and assume encore plus de responsabilités et le fini par devenir le prophète de la Croisade. Le polds de ses devoirs l'accable et la fatieue pèes sur ses énaules comme une lournée chape.

Pour Helmut, les PJ sont des serviteurs divins de Signar, car ce sont eux qui ont suuvé le garquo et qui se sont montrés digues d'une mission aussi importante. Helmut deviendra donc leur plus ardent parisan au fur et à mesure de cette avenure, et les presonnages n'unorn pas de gardes difficultés à le convaincre de feur poins d'informations sur Felinut, reportez-vous au Chapitre III.

# Seigneur Wilhelm Eisenbach

Aristocrate humain (ex-Chevalier, ex-Écuyer, ex-Noble)

Quand Kard disparut, son emprise aur ce chevalier de la noblesse provinciale viellissant s'affaiblit pour finalement disparaire. Elisenbach fut surpris de se retrouver embraque avec cette populace et ne pat se rempeler ce qui l'avail poussé à abandonner ses lace et ne pat se rempeler ce qui l'avail poussé à abandonner ses muis sa position de responsabilité et son sens de l'hommer l'émpechem d'agir ainse. Il soupponne que quesque chose ne toume pas rond, un sentiment que le retour du garçon r'a fait que que que que de l'est de la comparaire de la compa





cette passille. Pour plus d'informations sur Wilhelm Risenbach reportez-vous au Chapitre III

Père Johannes Seiholt Intendant humain

(ex-Prêtre, ex-Initié, ex-Noble)

Encore plus gros qu'avant, le père Johannes se plait parfaitement dans la Croisade, même après que l'influence de l'Enfant a disparu. Adroir politicien comme il sait l'être, il a rapidement manigancé pour s'insiquer dans les bonnes grâces du concile et orendre la place laissée vacante par lan (Tobias). Sa position dans le temple. le fait qu'il soit prêtre de Sigmar et ses compétences dans le domaine des finances lui donnèrent le poids nécessaire pour obtenir sa place parmi les chefs de la Croisade, Johannes est responsable des finances de la Croisade et de la gestion des approvisionnements en nourriture vêtements et autres produits de promière nécessité nour les croisés, une tâche ou'il a négligée nour se fournir à lui-même tout le confort ou'il nouvait souhaiter. Son énciente et en comunitan ant été critiqués par son disciple Nils et entre eux la runture est désormais consommée. Le prêtre obèse est si arrogant et si égocentrique qu'il se rappelle à peine à quoi Nils ressemble et qu'il fut un temps où il appréciait la compagnie du Jeune homme

Maintenant que Karl est à nouveau présent au concile, le père Iohannes est nerveux. Il ressent la même impulsion de lovauté envers le garçon, mais son esprit malveillant cherche toujours un moven de tourner à son avantage la tâche qui lui a été confiée. Johannes n'a quère d'affection nour les PI ne leur fait pas confiance, et pourrait même agir à leur détriment, Mais pour l'heure, il se contente d'observer, d'attendre et de se goinfrer,

Delete de Colle: E

Caractéristiques 35 (3) 36 (3)

Compétences: Charisme (Soc +20), Commandement (Soc +10), Commérage (Soc +10), Connaissances académiques (droit) (Int), Connaissances académiques (histoire, théologie) (Int +10), Connaissances générales (Empire) (Int +20), Connaissances générales (nains) (Int), Équitation (Ag), Évaluation (Int), Focalisation (FM), Fouille (Int), Intimidation (F), Jeu (Int), Langage mystique (magick) (Int), Langue (bretonnien) (Int), Langue (classique) (Int +10), Langue (reikspiel) (Int +20). Lire/écrire (Int +20), Marchandage (Soc), Métier (marchand) (Soc) Perception (Int +10), Résistance à l'alcool (E), Sens de la munic (FM) Soins (Int)

Talents: Acuité visuelle, Calcul mental, Coups précis, Éloquence, Etiquette, Force accrue, Intelligent, Intrigant, Magie commune (divine). Orateur né. Sociable

Combat

Attaques: 1: Points de Destin: 1: Mouvement: 4: Points de Blessures: 16

Magie: 1: Magie commune (divine) Armes: dapue (1d10: valeur de critique +1)

Le père Johannes porte des robes poires épaisses qui masquent à peine son obésité. Un petit marteau en argent terni pend à son cou et il porte une bague à chaque doigt (d'une valeur d'au moins 10 co chacune). Sa malle contient des vêtements de rechange, plusieurs livres de théologie, d'histoire et de philosophie tiléenne, ainsi qu'un paquet de lettres à différents stades de rédaction adressées à des sommités comme le grand théogoniste, des lecteurs et des Comtes Électeurs.

#### Koller

### Champion humain (ex-Vétéran ex-Soldat)

Koller est un vétéran de la récente Incursion du Chaos qui a survicu à la chute de Wolfenburg C'est un homme grand, ripide dans son maintien comme dans ses principes et entêté au point outil out difficile de lui faire changer d'avis ses repards intenses nemons matter mal à l'aise et il n'est nes le dernier à dégainer ses armes si les troubles menacent. Il prend ses responsabilités très au sérieux tron sérieusement de l'avis de certains, et il a récemment été élevé un titre de champion de Kurl, une position qu'il apprécie particulièrement

### Caractéristiques



(France) (Int +20), Faultation (Ag), Faculty (Ag +20), Evaluation (Int), Intimidation (F +20), Jeu (Int), Langage secret (langage de bataille) (Int), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int +10), Résistance à l'alcool (E), Soins (Int)

Talents: Coups assommants, Coups précis, Coups pulssants. Course à pied, Désarmement, Porce accrue, Guerrier né, Lutte, Muirrise (fléaux armes lourdes). Parade éclair. Réflexes éclair. Résistance accoue Sur ses pardes

Attaques: 3: Mouvement: 3 (4): Points de Blessures: 20

Armure (lourde): plastron, chemise de mailles, veste de cuir (bras 3, corps 5)

Armes: arme à une main de qualité exceptionnelle (épée) (CC 75: rine à une fiam de qualité exceptionnelle (epec) (CC 7), 1d10+6 ; valeur de critique +1), arme à deux mains de qualité exceptionnelle (CC 75: 1d10+6 : valeur de critique +1; lente,















percutante), deux dagues de qualité exceptionnelle (CC 75; 1d10+3; valeur de critique +1), fléau d'armes de qualité exceptionnelle (CC 75; 1d10+7; valeur de critique +1; épuisante, percutante)

Dotations

Sous son armure bien entretenue, Kolles porte une grosse chemise, de hauts-de-chausses et des sous-vértements du genre de crust que l'Empire donne à ses soldats. Il garde atraché autour du cou par une petite chaine en or un médallion qui contient un portraite miniature de son amour perdu. Dans ses quartiers, un petit coffre vermoillé condient toute as fortune c20 co. Il garde la clief du coffre dans sa hotte. Il commande plusieurs pelotons de soldats endurcis et fanatiquement loyave enverse l'Enfant.

## LES GARDES DE KOLLER (20)

#### **Fanatiques humains**

Ces hommes protègent Karl au péril de leur vie et n'hésiteront pas à commettre des actions suicidaires si besoin. Ils passent le plus clair de leur temps à s'entraîner au combat.

Points de Folie: 4

Caractéristiques

CC CT F E Ag Int FM Soc 46 31 40 (4) 43 (4) 34 35 43 36

Compétences: Charisme (Soc), Commérage (Soc), Connaissances académiques (théologie) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Intimidation (F), Langue (relkspiel) (Int), Lire/écrire (Int)

piel) (Int), Lire/écrire (Int)
Talents: Dur à cuire, Éloquence, Force accrue, Guerrier né,
Matrise (Réaux), Sain d'esprit

#### Combat

Attaques: 1; Mouvement: 4; Points de Blessures: 13 Armure (légère): veste de cuir (bras 1, corps 1) Armes: fléau d'armes (1d10+5; épuisante, percutante)

#### Dotation

Les gardes de Koller portent des robes de grosse toile marron sous leur veste de cuir. La plupart d'entre eux y ont accroite quelque relique de Karl, comme un morceau d'ongle, un cheveu ou même des restes de ses repas. Ils gardent tous à porte de main des bouteilles de forte bière naine pour les aider à se plonger dans la ferveur religieuse.

#### L'audience

Dès que les PJ ont pris place, Helmut les invite à faire le récit de leurs récentes aventures et à leur raconter tout ce qui s'est passé. Une fois que les personnages ont fini leur récit, et a supposer qu'ils n'aient pas tenté de faire du mal au garçon, Helmut se lève et déclare:

« Yous avez prouvé que vous étes de vrais champions de Sigmar et des exemples vivants de cq que doivent étre les fidèles serviteurs de notre dieu. Au nom de cet estimé concile, je ous remercie. En récompense de votre bravoure et de os bauts faits, je vous accorde à tous le titre de Templer de l'Enfant.

Helmut sourit et appelle une servante d'un claquement de doigts. Une jeune fille maigrichonne qui a manqué trop de repas se glisse dans la pièce portant dans ses bras un tabard noir pour chaque personnage. Faites effectuer des tests de Perception à tous les personnages pour remarquer que Johannes fronce les sourcils, qu'Eisenbach secoue la tête et que Koller se renfrogne. Helmut passe un tabard sur chaque personnage tout en ajoutant,

Mes amis, fai pour que ce tibre comporte également un denoir car voye-vous, bien que cons ayex accompli de grandes choses contre le culte immonde qui avait inflite nos rangs, fe crains qu'il ne reste certains de ces flottes dans notre camp, manigament contre notre cause saintes et interferant dans nos progress, je vous demande de marcher parrul ces gens, de regarder et d'écouter à la creberche du molunt esigne de correption et où que vous même vous octrolent l'autorité de purifier ces mundits par le feu sucri. Acceptive-cous cette mission?

Les personnages joueurs ont peu de raisons de refuser et s'ils sont pris sous l'affidence du jeune Karf, ils seront heureux de protéger l'Enfant, S'ils hésient, Karl supplie les personnages, peutern même en imposant un nouveu test de Porce Mentale pour résisier à sa supplique pressante. Cependant même si les PJ refuses, Nils pourra les impliquer dans l'intrigue ou les pensonages pourront tomber par hasard sur les différentes conspirations en explorant le camp.

Une fois que les personnages acceptent, la réunion prued fin carte concile doit s'occuper de la question ungente de savire du difiger la Croisade. Les personnages sont invités à prendre congé, tandés que l'Intention de tous se tourne vers en convexus sujer de discussion. In 91 qui s'attande sera lignoré pendant assez fongemps pour pouveir apprendre que le garçon a l'Intention d'aller à Rister, tous fois que cette information est tembre, l'échimit tourne les yeux even le pour pouveir qui principation de l'apprendre que les parties a l'apprendre que les parties a l'apprendre que les parties de l'apprendre de l'appre

En règle générale, les membres du concile de la Croisade ne sont pas disposés à recevoir les PJ pour discurer avec eux. Ils ont chacun leurs propres intérêts et leurs propres objectifs, mais ai les PJ se montreul nissistants, les pourraient reussir à apprender d'eux quelques éléments donnés dans leurs descriptions respectives, à misma et le montre de l'entre de l'entre de l'eux pour les descriptions de l'entre de l'entre de l'entre de l'entre pour les des l'entre de l'entre de l'entre de l'entre de l'entre pour les de l'entre de l'entre de l'entre de l'entre pour les de l'entre de l'entre de l'entre de l'entre pour les de la concile de la concile de l'entre pour les des les de la concile de la concile pour les de la concile pour les de la concile pour les des les de la concile pour les de la concile pour les de la concile pour les des les de la concile pour les des les de la concile pour les

#### Une très mauvaise idée

En sortant des quartiers du concille, les pensonnages rencontrent deux hommes qui attendent leur tour de parle 4. Hehunt et au garçon. Ces hommes sont des dandys habillés de vétements desjants, bien qu'ellemés, de grands chapeaux de festure mou ornés de plaumes fanées et portent des fleutes, Appenvant les PJ, lun Parighini sur cous, mossines. Il se reviewes, leur arbeste un sourire et leur demande, -/ septer que notre bon garçon est sain et suspir-ce et leur demande, -/ septer que notre bon garçon est sain et suspir-ce le leur demande, -/ septer que notre bon garçon est sain et suspir-ce le leur demande, -/ septer que notre bon garçon est sain et suspir-ce le leur demande, -/ septer que notre bon garçon est sain et suspir-ce et leur demande, -/ septer que notre bon garçon est sain et suspir-ce le recourser à sa convexation, al ce et leg, al houche precidant, les seux files sait un des personnages et lêgs, li houche precidant, les seux files sait un des personnages.

« Par le souffle de Sigman! Vous, vous avez un vrat physique, mais rous le savez, non Rory, tu ne pas d'uccord avez mol? « L'autire bomme s'approche un peu, en seconant la ties d'uncvédulle. « Indubitablement! il (on die) semble fait pour le rôte! « Le premier bomme sentation qui aum flue dam quelquez jours pour célèvre le retour de l'Enfant et je dois reconnaitre que vous series parfait pour le rôte de la dambestle/chip crque/soldat de l'acte Trois. Mon nom ess Wilbelm Schimacher, peut-lère accross digli cettendup parler de mul? Non? Eb blen, si accross de l'acte trois. Mon nom ess Wilbelm Schimacher, peut-lère accross digli cettendup parler de mul? Non? Eb blen, si du poss, ennez me trouver à la scime, J'imagine que vous exe dela fait du thérire? Non? Cela ni pas si l'importance.





Je vous assure. Vous êtes parfait! Je vous en prie, maintenant que je vous ai rencontré, je ne peux pas imaginer le spectacle sans vous!

Wilhelm Schumacher est le metteur en seène du mystere qui va être poué et il espère que cette grande représentation uniflera les crossés tout en lus apportant une certaine propriée de la concrossés course de la commentation de la commentation de la commentation de la leurs assassion, un groupe connu sous le nom des Hérauts d'une Aulie Nouvelle. Ces hommes malfaisants severent un varinire nécrasque qui se fait appeler sire de Trois. Comme l'Enfant suem de evenir, le vampre compte «ompare de loi quand les gardes le concile et trois les autres crossés seront occupés à regarder la pièce. Que le personnage accept ou pass, les 89 auront de nombresses autres occasions d'être impliqués comme vous le verrez dans les nages subrantes.

Si un des PJ accepte la proposition de Schumacher, il se voli chargé d'un second rôle et a désormais accès a la pièce, ce qui se

## LE CAMP DE LA CROISADE

M subrant qu'ils ont éte nommis Templiers de l'Enfant, à moins squ'ils n. sourti prix o nitrat indake 7 Ns, les Crossade est divider en dizanes de petites factions ayant chiacune ses propres idées concernant l'Enfant, sa mission, et ce qu'il l'ext pour eux au final Parmi toutes ces factions, sept d'entre elles dominent les autres, ayant les ressourres, la richesse et les macels pour assurer l'obéssance des groupes plus petites en plus margra marchant de les personnages explorent ect environnement sur l'entres de l'entre de l'entre de l'entre de l'entre elles sources de l'entre de l'entre de l'entre de l'entre de l'entre sur l'entre de l'entre de l'entre de l'entre de l'entre l'entre source source de l'entre de l'entre de l'entre de l'entre l'entre source source de l'entre de l'entre l'entre source source de l'entre sur l'entre de l'entre de l'entre l'entre source source de l'entre l'entre de l'entre de l'entre de l'entre l'entre source source de l'entre sur l'entre de l'entre de l'entre l'entre source source de l'entre l'entre l'entre de l'entre de l'entre l'entre source source de l'entre l'entre l'entre de l'entre de l'entre l'entre source source l'entre de l'entre l'entre de l'entre de l'entre de l'entre de l'entre de l'entre l'entre de l'entre d'entre d'entre d'entre d'entre d'entre d'entre d'entre de l'entre l'entre d'entre d'en blessés dans leur dignite, ce qui peut conduire à une confrontation colereuse

## Creer des factions

Étant donné l'importante population de la Crolsade, vous pourriez souhaiter compliquer l'enquête des personnages en créant vis propres factions et cultes indépendants. Les tables de creation de faction sur cette page et les suivantes vous aideront à donner corps à ces groupes.

## Les conditions du camp

La cump nos Ipos un endinat agrabile il est surpeuplic degotium et dingerenzi. Le manque d'espace à l'inférieur du camp fait que les déplacements sont raleatis (voir WJDR page 137). De plus, il est difficile d'au soir des conversaints privées ou de cacher ses agoorments. Les tests de Perception sont au pire de difficulté agraphique de l'experiment de tests de Perception sont au pire de difficulté sont des la comment de les pours de l'experiment les condusons d'hygène sont déplorables, ce qui peut provoquer des mitadies. A parir du moment ou les PJ on résont Le Croised, thé dovent révisés un test d'Endurance Assec difficile (10) totre les quarante-tunt heures de l'acquire d'Endurance dassec difficile (10) totre les quarante-tunt heures de l'acquire d'un de l'acquire de l'acqu

# Rencontres dans le camp

vour pouvez utiliser les rencontres suivantes pour neutre de la couleur aux ceptonations des personnages. Chaque rencontre propose un point de depart, qu'il vous appartiendre dévaller ». Descrit cutiliser de les recontres publications de la configuration de la confi

## Desagréments

En plus de l'aspect globalement déplalsant du camp, les personnages ont de grandes chances de se retraiter confrontés à des obstacles pénibles Utilises, les exemples suivants tels quels ou comme source d'inspiration pour imaginer d'autres mesaventures pour vos joueurs.

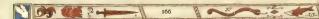
- Un PJ gilsse dans une fosse d'aisances et se retrouve couvert de fluides innommables. Il subit un malus de -10 aux tests de Sociabilité jusqu'à ce qu'il trouve le moyen de se laver.
- Un personnage marche accidentellement sur quelque chose appartenant à un croisé, qui exige à corps et à cris une compensation pour l'objet brisé, attieun l'attention des gens alentour,
- Une zone du camp particulierement insalubre oblige les PJ a effectuer un test d'Endurance. Un échec inflige un malus de -5 à tous les tests pendant une heure.
- Les personniges surprennent une conversation peu flatteuse a leur sujet.
- Un PJ se prend les pieds dans une corde au soi et s'affale sur une tente et sur son occupant. Les deux protagonistes se sentent

### TABLE 6-1 - TYPE DE FACTION

Jet	Resultat
1-2/	Militaire
3-4	Politíque
5-8	Religieuse
9-10	Criminelle

### TABLE 6-2 : TAILLE DE LA FACTION

Jet	Résultat
1-4	Petite (1d10+1 membres)
5-7	Moyenne (2d10+5 membres)
8-9	Grande (5d10+10 membres)
10	Très urande (5d10+50 membres)





### TABLE 6 3: EXEMPLES DE NOM DE FACTION

Jet	Résultat	Jet	Résultat
01-04	les Terreurs de Talabheim	19-52	les Gardiens de Gruyden
05-08	l'Association des vétérans de Wolfenburg	53-56	la Confédération pour l'égalité de l'hon
(99-12	les Cherles de Rumster	57-60	le Front populaire d'Averland
13-16	la Compagnie brune de Magnus Teirich	61-64	le Front populaire des Averlanders
17-20	les Affreux camarades	65-68	les Crovants
21-24	le Calice d'argent	69-72	les Caliviari
25-28	l'Association pour la naturalisation des peuples	73-76	les Brumeux
	etrangers	77-80	les Marteaux
29-32	la Société de gastronomie bretonnienne	81-81	la Vols de la minorité morale
33-36	le Poing écarlate	H5-HH	les Dilettantes
57-40	les Fils de Streissen	80. 92	le Cercle des artistes d'Alidori
11-14	les Sang-noir	93-96	les Fils valeureux
45-48	les Pendus	97-00	les Duy

#### Sauvez mon bébé!

Une femme qui porte dans ses beas un enfant mulade s'approcht des personniges et les implore de l'aides 4 voir Kart. Elle est convaincue que l'Enfant sera capable de faire un murach et de soigner son béb. Le concile ne permettre évidemment pas qu'une personne contagleuse s'approche de Karl, et certains de ess membres peuvent même penser que la femnue est un assassin. Le

cincile regette toute demandé de voir Karl et chasse la fenime de l'enclos de karl Ce comportement revele la distance et Frolement des membres da coveile et souligne contibue l'existenc des crouses est devenue trapque. Les Pl asant des competitives medicales seront peut être en mesure d'auter le bébé malade s'als purvennent à le guêrir, la mère pleine de reconnaissance donnera à son enfant le nom de son sauveur







#### Sauvez-moi!

In attrospenient de croises en piters etat entoure les personnages et les supplie d'apporter à 11 nfant leurs requetes, mises par écrit par un notaire sans scrupule. Celul-ci a dépouille les croises deses peres de leurs maigres possessions en échange de ses services dicervain. Si les personnages savent lire ils real sent que ces prétendus « rouleaux de doléances » ne sont en fait qu'une suite incohérente de formules juridiques. Le notaire sait à peine lire et travaillait comme simple copiste avant de rejondre " Crossade II a écrit les rouleaux de mémoire, n'ayant pas les competences necessaires pour écrire autre chose que les formules juridiques qu'il avait desi recopiees des milliers de fois. Si les personnages retrouvent ce profiteur, il tentera de s'enfuir

#### Partagez notre pain

Une faction mineure invite les personnages Joueurs à un grand hanquet en leur honneur. Une fois à table, les PJ remarquent que les croisés sont tous affamés, maigres et maladifs, mais le repas qu'ils leur servent est copieux et de qualité. S'ils posent des questions à propos de la nourriture, les croises s'excusent pour sa frugalite, expliquant qu'il s'agit là de leurs dernières provisions

#### Des hommes-bêtes parmi nous

Un croisé inquiet conduit les personnages chez une « sorcière », qui n'est en réalité qu'une sage-femme ayant assisté une femme qui a donne naissance à un changepeau, un humain qui révèle rapidement après sa naissance sa nature d'homme-bête. Quand les personnages arrivent à la tente de l'accoucheuse, une foule agres-

### TABLE 6-5 : CARRIÈRES COURANTES AU SEIN DE LA FACTION

Militaire	Politique	Religieuse	Criminelle
Chasseur	Agitateur	Panatique	Bateleur
Chasseur de primes	Bourgeois	Hors-la-loi	Contrebundier
Garde	Étudiant	Initié	Coupe-jarret
Garde du corps	Messager	Noble	Escroc
Hors-la-loi	Noble	Paysan	Garde du corps
Mercenaire	Régisseur		Mercanti
Milicien -	Scribe		Spadassin
Noble			Voleur
4 11 4			

sive de croisés entoure les lieux et reclame la mort de la sorcière Ils veulent lui faire descendre une colline dans un baril rempii de clous parce que « tout le monde sait que les sorcières ont la peau dure. Si jamais elle s'en sort, alors nous la brûlerons. Et si elle meurt, ben au moins ce sera pas nous qu'on l'aura tuéc. »

#### La ballade des vaillants héros

Peu après que les personnages aient commencé leurs patrouilles dans le camp, ils commencent à entendre des gens fredonner des

### TABLE 6 4 : CITATIONS & PARTICULARITÉS DE LA FACTION

#### Jet Rémitet

2 Tiens, voilà une chemise brune pour toi « La faction porte un uniforme distinctif

06-10 · Fais-moi le stone du rai à deux queues. - La faction utilise des signes de main secrets.

« Le respect se gagne, la peur s'apprend, » La faction a une devise 16-20 « Si tu mesures blus de 1.35 m, tu ne peux être des nótres. « La faction est réservée aux non humains.

« Pour sûr que nous détestons les elfes. » La faction déteste les non humains

26-30 · le dois aller percer mes furoncles. · La faction est assaille par les maladies de peau.

· Present moraled son reader to use of the faction developes discompile de nombre is a uputes

36-40 · L'odeur? Quelle odeur? · Le campement n'a pas d'installation sanitaire

« le serais junt à fuer ma grand men jour un morceau de jour » Les reserves de nourritair ca. Li faction sont épuisces

10-51) · Nous Larous beut-etre introuise iron fort - 1 n coup de marteau sur la tete marque Ladoussion d'un nouveau membre.

· It celas la c'est Johann. Le meilleur ann qu'un bomme paisse avoir - Les rits ont envalu le campenent, ne demandez pas ce qu'il y a pour dîner.

 Prends une hourse la, el maintenant retiens la respiration
 Les membres de cette faction consomment d'étranges produits.

· Qu'est-ce que tu regardes, tot? · Fous, mechants et dangereux à fréquenter.

66-70 « Il vous faudra brendre un rendez-vous. » Des dirigeants pompeux mais appréciés.

· On peut faire en vorte que ca se produise se la rois ce que je reux dire · La faction a un contact avec un Sorcier de village renegat. 76-80

« Le feu purifiera les infidèles » Une faction de fanatiques

81-85 « Vous ne pouvez pas harter ca ici, enlevez-la, « La l'etion a des règles étranges et intransigeantes à propos des tenues

345 430 · One tous s'inclinent devant Karl le Grand · Une effigie de Karl est l'objet de frequentes devotions, à noter toutefois que la carotte qui lui sert de nez menace de tomber

01-95 « Ca fait circuler le sang, vous savez. » Les membres de la faction retirent tout ce qui se met entre eux et l'adoration de Karl, y compris leurs vêtements

96-00 · Je mourrai le premier · Les membres de la faction se montrent fanatiquement protecteurs envers l'Enfant











### TABLE 6-6: CARRIERE DU CHEF DE LA FACTION

Jet	Militaire	Politique	Religiouse	Criminelle
1	Capitalne	Aristòcrate	Bourreau	Assassin
2	Champion	Baron du crime	Champion de justice	Baron du crime
- 3	Chevalier	Courtisan	Chevaller	*, Charlatan
4	Duelliste	Démagogue	Érudit	Chef de hande
5	Flagellant	Esplon	Grand prêtre	Démagogue
6	Franc-archer	Héraut	Moine	Monte-en-l'air
7	Pistolier	Intendant	Prêtre consacré	Raquetteur
8	Vétéran	Maître de guilde	Répurgateur	Receleur
9-10	Sergent	Politicien	Prêtre	Prince des voleurs

chaisons en leur homa ur chaisons qui racontent a urs princesses et leurs exploits. Quéques pours plas tard les personnages entendent les mouss a ces mais les paroles sont desenues observes et d'ya notamient quédques vers qui parlont de la fille, dan hadling des Pl et d'un «camard plutor brivayant» (on quédque chose d'approchaint)

#### Des admirateurs en adoration

Tandos qui la circulent dans une partie du camp particulièrement bonds, les il je retrouvent suivile par des hommes et des frennes conque, squi les regardent avec de grandes yeux et des expressions proposertages nogla ex que cueva somet completement extercides. Curactoement aux un deux ne partie mass tous temdett les temperatures product ex per cueva, somet completement extertes partie trouble les [18] southait lant deux erre « kair" et tous repondent en bruzant. Louis swind! « toud en communat a bilionner mountes giux la foutle finit par se despecter.

#### Des enfants serviables

Phateurs enfants suivent les personnages où qu'ils aillent et demandent à porte leurs géné, a Scouper de leurs nontures ou a cure leurs hotes. Se les PJ se laissent convantre. În finisierin par payer 3 des generales de la companyation de la companyation de payer 3 des generales de control de la companyation de la postesson de la companyation de la companyation de la companyation de postessonades des personages ont des - pouvoirs de guierion miticuleux e et sont e fécile par Karl v. Les PJ ne seront peutières pas de la companyation de la

#### Une proposition

In home imposant vient trouver un des personnages (outeurs et la divander d'éposanes sail lue, s'al isuspiants dit quélle en méritait que le mellèure et à lue ea saise bien pour protégée Rairf, lue a soise la mont pour protégée Rairf, lue a soise le montaine et le commande de la personnale qu'un avec l'hemme offre en dot un cochon et un couple de vieux faisants d'audit le pensonnage refuse us propsition, l'homme qu'un avec l'hemme offre en dot un cochon et un couple de vieux faisants un autre cochon est grave signat comme il faint l'au sais combient qu'un de production de la comme qu'un des comme qu'un des comme qu'un des comme qu'un des la comme qu'un des la comme qu'un des la comme qu'un de la comme qu'un des la comme qu'un partie l'article qu'un des la comme de l'autre plant l'autre de la comme de l'autre plant l'autre de la comme de l'autre plant l'autre d'autre d'autre plant l'autre d'autre d'

#### Le pestiféré

Où que les PJ aillent, il semble toujours y avoir une victime de la peste Cet homme (ou cette femme) porte une lourde cape et est vêtu de auenilles noires souillees qui recouvrent la moindre parcelle de son corpo a l'exception de ses yeux norse selse PI s'approchemi de ce personage, un'ignate celui, s'entroit dans la foudi et disparati en l'espace d'un institut Lassy l'es joueurs offectuer que djanc etat d'Agillite para l'eur donner l'impress un que sont une chaine d'attraper leur prois s'es desdoit de la coorar aposmisis l'honner en guerilles leur d'exhaperte trolyueu sa final Carl II s'agit en fait de sire de Trois qui garde un cell sur les PJ afin de surveiller leurs progrès et de se faite une léde e leurs capacties

#### Une offre d'emploi

Lacture que noue le ruile ce Parisonner, dans la puece vient trouser un personnage, ouerer costaul et bru e narpenier et lui fast tree offre. Lacteur qui s'appelle Phances Rocht est viens et latigus, et in trici pas a meir la scene du doit aussi propose i il de pasce ai pel que couronne d'or al accepte de la crapitate. Cest aum formalable occasion pour les PJ de participer a la representation et "faurel Pespérer" de défouver les plans des trueirs malériques.





## PREMIÈRE PARTIE: BIEN TROP D'ESCRO

es intrigues au sein de la Croisade sont allées bon train depuis l'absence des personnages, et un groupe en partieu I her a gagne en importance. Il s'agit des Hérauts d'une Aube Nouvelle, un regroupement d'agnateurs, de démagogues et de fauteurs de troubles qui ont été subvertis par un complot visant a

Pour se faire, les Hérauts ont prévu d'infiltrer une troupe d'acteurs devant se produire devant l'Enfant Ils ont acheté à un berboriste qui vit dans les ruines de Wolfenburg trois fioles d'un puissant poison. Leur plan est d'assassiner les acteurs devant jouer le mystère et de prendre leur place, ce qui leur permettra, à leur maître sire de Trois et à eux-niemes, d'approcher l'Enfant

Afin d'être sûr que le poison est assez puissant pour leurs besoins, les Hérauts font d'abord un essai. La malheureuse victime de cet essai est Ali, le strigany que les PJ ont dù rencontrer dès le Chapitre III. Les Hérauts ont choisi leur victime au hasard, mais les PJ pourraient penser qu'All a été visé intentionnellement comme un avertissement à leur égard, ce qui serait une bonne

#### Complications

51 Ali est mort précédemment ou si les PJ ne sont pas assez amis avec lui pour les impliquer dans les événements à venir, un des personnages pourrait à la place être victime de cet essai du poison. Cet événement devrait attirer leur attention et les orienter sur la bonne piste. Par contre, le MJ devra faire en sorte que le PJ affecte récupère rapidement de son empoisonnement afin de pouvoir participer plemement au reste de l'aventure.

## Environ un jour plus tard

Une bruine déprimante tombe sur le bourbier fétide du camp, rendant encore plus sinistre ce lieu déjà peu engageant. Alors que vous raclez la boue qui colle à vos bottes, un cri s'élève soudain au-dessus de la rumeur permanente du camb et vous fait relever la tête

Un homme s'avance parmi la foule en vacillant comme un ivrogne, les mains plaquées sur la gorge et le visage cramoisi.

Ses jambes cèdent finalement et il s'effondre au milieu de votre campement dans un dernier râle.

Vous réalisez avec stupéfaction que le défunt n'est autre qu'Ali le strigany, le père d'Ahmed. Sa langue, toute noire, pend hors de sa bouche molle et une outre de vin vide s'échappe de ses doigts inertes. L'outre est estampée d'un motif stylisé représentant un serpent love.

Étant donné l'identité de la victime et le fait qu'elle soit venue mourir dans leur campement, les PJ sont sûrement sur leurs gardes a présent. Mais comme aucune menace n'apparaît, ils peuvent examiner le corps de plus près et interroger les croises des envi rons pour savoir s'ils ont vu quelque chose

A l'examen, le corps d'Ali paraît en bon état, il ne présente aucune blessure. Les PJ cherchant la cause de la mort et réussissant un test de Soins Assez difficile (-10) apprennent qu'Alı est mort par asphyxie et que celle-ci n'est pas due à un corps étranger qui l'aurant etouffé. Renifler l'outre à la recherche d'un poison e reussissant un test de Metier (herboriste) Assez difficile (-10) révèle que le vin était empoisonné avec de l'extrait d'herbe suffocante Même si les PJ ne parviennent pas à confirmer la présence du poison, il est probable qu'ils suspectent un empoisonnement

Retracer le parcours d'Ali est une tâche ardue car il a erre au milleu de la foule et les empreintes de pas qu'il a pu laisser ont été

pletinées par les passants. Mais laissez tout de même les joueurs effectuer quelques tests pour leur laisser l'impression qu'ils pourraient suivre ses traces

Interroger les gens de la région a propos du serpent lové repré senté sur l'outre revèle qu'il s'agit certainement de la marque de fabrique de l'artisan qui a fait l'outre. Si les personnages posent des questions sur un artisan dont la marque de fabrique correspondrast, ils se verront répondre que le meilleur moyen de trouver cette information est d'aller poser la question à la maison de la guilde des selliers et des maroquiniers de Wolfenburg, mais seront également prévenus qu'ils risquent de ne trouver qu'un bâtiment en ruine. Mais c'est une des seules pistes dont disposent les PI. Un test de Commérage réussit permet aux personnages d'apprendre l'emplacement de la maison de la guilde

Si les PJ ont établi que le poison est la cause de la mort, ils peuvent aussi enquêter là-dessus. Un test de Commérage Assez facile (+10) leur permet d'obtenir auprès d'un croisé les indica tions pour trouver a Wolfenburg, la maison de Boris, un fabricant de décoctions étranges. Quelle que soit la piste suivie par les PJ, ils découvriront que toutes menent finalement a la porte de Lherbonste

## La ville épave

Les aventuriers doivent maintenant affronter les ruines de Wolfenburg s'ils veulent progresser dans leur enquête. La ville est sens dessus dessous. Lourdement touchée durant l'Incursion du Chaos, peu de ses édifices sont encore debout, réduits pour l'essentiel a des amas de maçonnerie, de decombres et de poutres calcinees qui recouvrent les ossements des victimes. Quelques chantiers de reconstruction ont commence, mais comme I Ostland n'a parrais etc une province riche, les choses avancent lentement, Les remparts puissants qui protégeaient la cité sont presque tous détruits et ceux qui tiennent encore debout portent les impacts des pierres tirées par les catapultes

Heureusement, les PI n'ont pas besoin d'avancer trop profondément dans la ville pour trouver la maison de la guilde des maroquiniers. La taverne reconvertie est située juste à l'intérleur des remparts de la ville et si les PJ réussissent à se faire indiquer le chemin, ils ne devraient pas avoir de problemes à la trouver

Mais si les personnages ne parviennent pas à obtenir les indicutions nécessaires, ils sont bons pour des heures de marche dans les rues presque désertes. Trouver la maison de la guilde implique que ks PJ parlent à la population humaine loqueteuse qui habite dans la ville, et en réussissant un test de Commérage Assez difficile (-10) Il leur faudra 1d5-1 heures et l'équivalent de quelques jours de vivres en nots-de-vin. Un test réussi amène cette rénonse, « La matson de la guilde est une vieille taverne en ruine je peux vous montrer le chemin si vous voulez. En échange de cinq pistoles, ça vous 1947 - Pour chaque heure que les PJ cherchent, ils ont droit à une rencontre aleatoire. Lancez 1d100 et consultez la Table 6-7 : Rencontres à Wolfenburg pour voir ce qui se passe

## La guilde des selliers et des maroquiniers

Cette taverne reconvertie a par chance survécu au pillage de la cite Même si le toit s'est effondré par endroits, il y a peu de megats dus au feu et une fois passé le seull, on constate que l'intérieur défraîchi est intact en comparaison d'autres bâtiments du quartier

















Manifestement, l'endroit ne mentait pus l'attention des pillards. mais il convient de préciser que la reserve de bière de la taverne avan été volée il y a belle lurette. Il ne faut pas longtemps aux PJ pour repérer parmi les decombres la porte qui mene aux bureaux de la guilde

Les bureaux de la guilde se résument à une seule pièce a Lamere de la taverne. Le sol et la demi-douzaine de tables disse minées dans la pièce sont couverts de poussière, poussière qui s'est déposée quand une poutre s'est effondree du toit. En dehors de cela, la pièce est dans un état correct. L'endroit est désert, mais les PJ se retrouvent avec beaucoup de paperasserie à examiner. Il leur faut environ une heure pour trouver des livres de compte detaillant les artisans en exercice, leurs marques de fabrique et

Après une lecture fastidieuse, les personnages trouvent un livre de compte relié de cuir avec un serpent lové sur la couverture Enfin! Le livre révele que le serpent est la signature du bourgeois antes à en croire ses factures. Un examen de ses comptes révêle que les outres en cuir ne representaient pas sa principale produc tion, et que chaque vente est notée. Les PJ se retrouvent avec six

### EXTRAIT D'HERBE SUFFOCANTE Le poison se prépare en faisant macérer des racines d'herbi

exige que le félidé soit mort depuis peu, il faut donc une provi sion de chaes vivants pour pouvoir produire de grandes quantités de ce poison

Le liquide obtenu doit être bu pour être efficace. Le buveur doit réussir un test d'Endurance Difficile (-20) ou commencer à suffoquer. l'ant qu'il suffoque, le personnage doit effectuer un test d'Endurance toutes les minutes, avec un malus cumulanf de -10 à chaque nouveau test Par exemple, le troisième test d'Endurance se verra infliger un malus de -20. Ln personnage sombre dans l'inconscience apres avoir raté deux tests et meurt a moins de beneficier d'un soin magique ou d'un test de Soins Assez difficile (-10) La suffocation provoquée par l'extrait d'herbe suffocante dure 1d10 minutes. Les victimes de ce breuvage malefique ont la langue noire et gonflee

Chaque dose de poison coûte 40 co et sa préparation nécessite un test de Préparation de poisons Assez facile (+10)

Les PJ doivent reussir un test de Commérage pour localiser chaque endroit, à moins que l'un d'eux soit originaire de Wolfenburg.

La veuve Curst La cour de l'abattoir est un terrain vague débarrassé de tout objet

## Avec ces informations en main, les PJ ont une bonne chance de

La piste de papier

reussir à trouver l'assassin Toutefois, l'entrée du livre de compte la plus d'un an, cela risque donc d'être compliqué... et cela va su confirmer. La cour de l'abattoir est un désert de décombres, le marché du houblon est habité par des soldats ivres qui sont revenus de la guerre avec des amputations et l'esprit dérangé, et la caserne impériale est un lieu tellement désespérant qu'y circuler parmi les cadavres demande une grande force de volonté.

Utilisez la Table 6-7 : Rencontres à Wolfenburg pour chaque heure passée par les personnages à enquêter dans la ville en rume.

utile et habité uniquement par des rats. Fouiller parmi les décombres est un travail de longue haleme mais si les PJ perseverent leur patience sera récompensée. Ils trouvent parmi les décombres le stock d'outres qu'ils recherchent. Un mot à l'écriture grossière est épinglé sur le sac contenant les outres qui promet à « Durn » que d'autres flasques viendront car l'armée « les paye un très bon prix «. Il n'y a rien de plus a trouver de ce côté-là et toutes les recherches meneront à des impasses.

### TABLE 6-7 - RENCONTRES A WOLFENBURG

#### Tet Résultat

- une bande de 1d10 mendiants, détrousseurs de cadavre et vagabonds émergent des décombres et viennent quemander de la nourriture auprès des PJ
- un groupe de 1d10 deserteurs se cachent dans une vieille maison en rinne. Ils ne sont guere vaillants et ne menacent 11 20
- 21-30 un pan de maçonnerie se détache d'un bâtiment en ruine. Désignez au hasard un PJ. Celui-ci doit reassir un test d'Agilité ou subir 1d10+2 points de dégâts
- une mente de six chiens sanvages rôde. Ils sont affames et agressils. Unisez les caracteristiques du Chien données 11-40 page 230 de WIDR
- un las de 1d10 cadavres pour resants encombre la rue. Si les PJ bougent les corps, un nuage de mouches s'en élève 41-50 et les harcele
- 51-60 un corps humanisde brule git dans la rue. Il est trop endommage pour etre identifiable mais possede des unissees renarquablement grandes.
- and velocid use as objetigen ands observent les PI de acars sons vales as un de retail ner a leur repais
- un cratere au milion de la rue est rempli de plusieurs cadavres abandonnes qui sont la proje d'animaux necrophages 71-80 Tous les PJ doivent réussir un test de Force Mentale sous peine de gagner un point de Folie. Après quelques rounds, un groupe de quatre goules (reportez-vous à la page 97 pour leurs caracteristiques) emergent des ombres et attacment les PI
- un bâtiment s'effondre à proximité en projetant un nuage de poussière étouffant. La visibilité se réduit à quelques 81-90 metres et les PJ pris dans et mage irrespatable doivent reuss i un test d'Endurance ou perdre 1 point de Blesseres
- 91 00 une nuce de gros rats brans detalent dans la rue leurs corps groudlant de miliers de puces les personnages se trouvant a moins de deux metres dans la rue doivent reussir un test d'Endurance Assez facile (+10) ou contracter Is suriole verte







### LES SUSPECTS

Nom	Emplacement	Nombre d'outres ach	etées Palement reçu
Veuve Curst	12ter cour de l'abattoir	3	16 pa
Bernt Hessler	maison de la guilde des brasseurs, marche du ho	ublon 20	12 co
Borls Leichgart	la forge, allée du rempart inférieur	10	2 oles, une pierre à aiguiser et deux fortifiants
Capitaine Yeller	Quartiers des officiers, caserne impériale	10	10 co
Ernst Krantz	Auberge du Violoniste	5	60 pa
Offo Veorhoven	Les Panoramas d'Ollo	5	65 pa

#### Bernt Hessler

Lonque les personages approchent du marché du houblon, lis remarquent que les signes d'hubitation se font plus nombreux que dans d'autres parties de la ville De petits popertis sont installecontre les muse effondés et des visages crasseurs émergent des cette en revanche totalement désert et présente un spectacle de désbilité des chardons retouries, des tonneaux de hiere revreués et de la vernaire s'offrent naix regards des personnages. Dés que les plus qu'il les ross on pas seuls, c'et que leur confirme le braut (fau d'une botte battant les pavés ou un renifiement subrepțiec. Ce n'est que lought les ross on pas seuls, c'et que leur confirme le braut (fau d'une botte battant les pavés ou un renifiement subrepțiec. Ce n'est que lought les rip offrent dans le gand entrepfe qu'a cuuvre sur le marché que les auteurs de ces bruits se montrent Tròls soldais revent. Il sont vites morts mais skulegent néammoire les Pl

Utilisex les caractéristiques de l'Homme de main (WJDR, page 232) pour ces épaves de soldats.

#### **Boris Leichgart**

Voir La Maison de la Mort page suivante pour plus de détails sur Bons.

#### Le capitaine Yeller

La caseme impériale est un bâtment finéle à frouver, pudeque c'est un des plus grands éditiers de la ville en qu'elle est située à proximité du palais. La déveaution y est impressionnante, Lorsque les Deméré du Calous et les cadavars exposeme encore à l'endroit ou ils sont tombés il y a plusieurs mois. Des soldats de l'Empire gisern partir des cadavars exposeme encores à l'endroit ou ils sont tombés il y a plusieurs mois. Des soldats de l'Empire gisern partir des cadavars exposeme électris destruites de l'entre de l'entre

Cest une vrate épreuve que de fouilher parmi les décombres, Les personnages doivent réclusir un test de Porce Mentaleu ou être pris de violents haut-le-cœur après det minutes dans ces lieux, ce qui deur milige un malta de 5 à coas les tests jusqu'à ce qu'ils quittent cet endrôit lis neigente egalement de contracter une malader s'ils passent trop de temps à fureter si. La variole verte est notamment vivuelnet dans cette partie de la ville

En raison de la dévastation, peu de gens se sont aventurés dans ces lieux depuis l'assaut du Chaos, des rumeurs d'esprits vengeurs et le régue bien réc'el de consignon trentent le pillarda à l'écart. Les JP pourront donc invaver de poul a remplir les poches, d'est les tunéresses: l'Odil Co d'object de valeur peuvon éter récupièris par journée de foullit Cec qui en rien sourtiller certains aux énie de la Croisade, personne n'aime les pilleurs de tombes). Après un ou deux jours despoisants, les Pjouront localiser les quartiers du ceptitaine réflér (unes que son tonse; apparenment, aes simbes ont ceptitaine réflér (unes que son tonse; apparenment, aes simbes ont de la mort de Velfer (écarte de la litte des suspects.)

#### Ernst Krantz

Extuberge du Violoniste était judus un lieu recomme du 1 on versait entendre les deminers taitents musicus une pruse de deveurs célibres dans la cité. C'était un rendez-vorus des fils cadets de la noblèsse et de coxu qui avaient de Targent a dépense; Mais tout cela s'acheva avec la prise de Wilfenburg, à présent, fauberge est visit de masque et de clients. a l'exception d'un seal. Étrais visit de masque et de clients. a l'exception d'un seal. Étrais des pièces du grenier, d'ou il peut garder un cell sur les Fanoramas d'Ults, la boulque qui se trouve de Fautre côté de la Fautre chié de la fa

Lonquill entend du bruit au rev-de-chaussée, Ernit tenneçae de sa exchetie pour voir qui est responsable de cette agattien et à mons que les DJ ne se montrent housties à son égant, il tea shorte plant de bonne grâce. Ernit est un membrio de la faction de Scriense (voir Chapitre VII pour plus de détails) et il espionne son rivait qui mentionne evidenment pas ce fails. Ernst renorme aux DJ que depuis le saic de la ville il est sans domiséile et venant souvent au Violuniste aux jours heureurs d'avant, il avant décéde de vij installer Interrogé au sujet des outres (il en porte une sur lui), il raconte une partie de la vérich. A savoir qu'il les achétées pour des anis à lui que font partie des cuises montales à l'evitéreur de la ville. Il dit aux que font partie des cuises montales à l'evitéreur de la ville. Il dit aux conjours précente dons le camp de la Croundé)

Ernst prend bonne note des capacités de déduction des PJ et de leur ingéniosité durant leur conversation; plus tard dans la campagne (au Chapitre VIII), il pourrait avoir du travail à leur proposer.

#### Ollo Veorhoven

In face de l'Auberge du Voloniste v. dis von les vorliges des Parmomans d'Un, une boustque de planspiel qui verdament autrelois aux riches bourgeon des pentures de payanges. L'intérieur da shaltiment est économiament propre. Cela dent au dat qu'Ollo de détails) v'est provisourement installé vel. Il a reçu la mission de de détails) v'est provisourement installé vel. Il a reçu la mission de de détails) v'est provisourement installé vel. Il a reçu la mission de devenir du panneau du tripopque de Lanfranchi qui repressuré symart (voic Chaptire VII) pour plus de details. Bien que ses recherches sient de infrarcturouses, il est resét el pour garder frans mouthé de Fautre colé de la nei.



Une fols que les PJ se sont présentés, Ollo se montre amable et repond à toutes leurs questions de son mieux (mais garde le secret sur les véritables raisons de sa présence en ces lieux). Là aussi, les PJ voient qu'Ollo est en possession d'une des outres de Vendt et il leur sert une histoire similipire à celle racontée par Ernsi.

Comme Ernst, Ollo prend note de l'efficacité des PJ dans leur enquête lls pourraient se révêler utiles pour lui lorsque les événements du Chapitre VII se mettront en branle

## La Maison de la Mort

Bors Luchgart vit dans un grenier exigu au-dessus des restes calcinés d'une forge. Les murs noireis du rez-de-c'haussee attestent de la violence de l'incendie qui a emporté le forgeron et son apprent, mais ces mêmes murs ont préservé le grenier de la destruction.

Apres le suc de la ville, Boris trouva l'endroit à son goût et s'y mostif il (termistie et qui restait de l'escalite affin de protégerant montes. Désormais, la seule façon d'entrer clue lui est de passer par l'unque fendère. Quand Boris reçoit un visiteur ou souhait par l'unque fendère. Quand Boris reçoit un visiteur ou souhait par l'unque fendère. Quand Boris reçoit un visiteur ou souhait par l'unque fende par l'unque fen

Une fois que les PJ ont localisé la forge, la seule façon d'atture l'attention de l'hérboriste est de l'appelée et d'attendre qu'il apparaisse a la fechete. Sil se PJ se monitent intengants ou grossiers brois ne leur enverra jurials la corde Mala s'ils expriment leur mérés pour ses talents ou ses marchardises, la les laisse amadoner mirés pour ses talents ou ses marchardises, la le laisse amadoner

La silhouette de Boris chaudement vêiu descend une corde a nousel cilmée par la fenêire ouverte. Il vous fui signe de monter et se recule dans l'obscurité du grenier. Crimper à la corde est incommode mais pas difficile vous escaladez blenité le rebord de la fenètre pour pénétrer dans la pièce sombre qui sent le renfermé.

La pente du toit vous oblige à cous arrièer à une certaine distance du recoin ou Boris est calmement nasis. Des bouques d'berbes séchées pendent du plafond, masquant de leur senteur douce une ocleur plus déplatante. Tundis que vous vous approchez du recoin plongé dans l'ombre, cu sous aprochez ul vectin plongé dans l'ombre, cou aproche un le côté un télabli couver d'un étrange attiruit, des tubes en verre, des tuyaux de cuivre, des mécaniens a engrenage et d'unitre instruments.

Des misulements miserables attirvut votre regard vers me mengée de cages rangées sous l'établi, dans isequelles sont engièrenés de petits animaus. Une seule cage contient un occupant viour, une polte revitarre qui git innoue. quest qu'elle est encore en sie. Des cadarves d'animaus pourrissants occupent les autres cages; l'un d'eux a tôt cidé de ses organes, qui sont solgneusement rangée à ché de ous carge, diperatment les préparations de doit de ous carge, depleratment les préparations de sont de sont carge, desperatment les préparations de sont de sont carge, destant de la consequence de la conseque d

#### Boris Leichgart

### Maître-artisan humain, ex-artisan

Boès est de taille moyenne et s'emmittoulle dans d'épasses robes noires la molié gauché de son skage n'est plas qu'une masse de tasus cicatricels brûlés, une blessure suble lons du pillage de Wolfenburg. La brûlters éfernél également aux sa politien et son ventre Ble lui cause une vive souffrance et il doit masser sa chair brûlée avec des huiles et des onguents deux fols par jour. Prive de ces soins, il devent straible. Vil a pu réchapper su pillage de Wolfenburg, le feu qu'il a di traverser pour s'enfuir a falli hai coûter la vic. Cette mésaventure n'a pas seulement marqué su chair, et Boris s'est mis a fabrqueur davantage de conocctions rares sans avoir d'état d'âme sur cu usage in sur les personnes à qui il les vend. Boris est devenu égotiet et soitiare, tout en conservant un fond de fácheté

S il n a plus vraiment de conscience morale, il a gardé sa pièté et quand les crosses de l'Erfant sont apparus desant les muralles brisces de Wolfenburg, il a nus ses services a leur d'spostion. Il se fait un devoir de garantir la confidentialité à ses clients, et il n'est guere facile de lui souther des informations.

Points de Pohe 5

### Caractéristiques

CC CT F E Ag Int FM Soc 5 51 49 (3) 15 (7) 11 (7) 11 25

Compétences: Commérage (Soc + 20), Conduite d'attelages (F), Connalssances génerales (Empire) (Int), Evalutation (Int + 10), Langage secret (Jangage de guilde) (Int + 10), Langue (relispaye) (Int), Langue (tileen) (Int + 10), Laré/ceire (Int), Marchandage (Soc + 10), Métier (brasseur, herborste) (Int + 10), Métier (embaumeur) (Int), Perception (Int + 10)

Talents: Dur en affaires, Énquette, Résistance au polson, Sixième sens

#### Combat

Attaques: 1: Mouvement: 4: Points de Blessures . 14 Armes: dague (1d10)

### Dotations

Boris porte de longues robes noires qui dissimulent ses chairs brûlées. Il garde dans une petite sacoche à la taille les fioles d'onguents qu'il utilise pour soigner sa peau craquelée. Sa maison







est pleine d'instruments divers, de bouteilles et d'obiets ctranges Boris garde sa fortune (25 co) sous une latte du plancher

#### Faire parler Boris

Boris est poli et ouvert tant que la conversation tourne autour de lui acheter ou de lui commander des potions et des concoctions. Il a plusieurs potions à vendre si les PJ sont intéressés. Même si Boris acceptera de l'or, il sera plus intéressé par un troc contre des marchandises de valeur equivalente.

Si les PJ lui demandent des précisions a propos du poison qui a tué leur ami ou des outres ornées d'un motif de serpent lové, il se renferme et devient tres circonspect. Le seul moyen de lui soutirer des informations a ce moment de la discussion est de reussir un test d'Intimidation Assez difficile (-10) ou un test de Charisme Si c'est un des PJ qui a été victime du poison, les tests d'Intimidation et de Charlsme deviennent respectivement Difficile (-20) et Assez difficile (-10). Si les PJ fouillent le grenier, ils tombent rapidement sur les outres qu'ils cherchaient, et cette preuve diminue d'un cran la difficulté des tests d'Intimidation et de

#### Ce que Boris sait

- · L'extrait d'herbe suffocante peut être utilise pour d'autres choses que le meurtre. À une dilution d'une part de poison pour dix parts d'eau, il peut être utilisé pour enlever les verrues, les poils et les taches sur la peau. Dilué dans vingt parts d'eau, il devient une teinture de qualité Bien sûr, il faut être très soigneux lorsqu'on prépare ces solutions
- · Frère Marcus, chef de l'Ordre du Voile (cf page sulvante) lui a acheté une fiole de poison. Les membres de l'Ordre sont de fidèles disciples de Karl dont les dévotions sont centrées autour d'un mysterieux bout de tissu
- · Un homme antipathique prénommé Karl lui a achete trois fioles de poison Boris était trop effrayé par l'homme pour marchander et lui a cédé les fioles pour moins que leur valeur. L'homme portast une voyante ceinture bleue.
- · Un gentilhomme distingué qui s'est présenté sous le nom de Dieter van Dorf lui a achete trois fioles. Il a payé en couronnes
- 51 vous avez créé vos propres factions parmi la Croisade, alors Borls pourra teur avoir vendu aussi des floles de poison

#### La bonne vieille méthode

Si les PJ n'ont pas les compétences nécessaires pour obtenir cer informations, ils pourront fouiller le grenier afin de trouver des indices. Ils mettent la main sur des factures qui confirment les noms des acheteurs avec quelques notes griffonnées par Boris qui Si les personnages s'en prennent à Boris d'une façon ou d'une autre, il ne voudra plus jamais avoir affaire à eux et à voit les

potions qu'il peut leur vendre, cela serait dommage

Nécessaire antipoison	3 co	
Potion de soins	5 co	
Cataplasme medicinal	5 pa	
Extract d'herbe soffocante	40 co	

Vous pouvez si vous le souhaîtez ajouter à cette liste des potions

## De retour au camp

Decouvrir le mourtner d'Ali suplique obligatoirement que les PJ passent beaucoup de temps à explorer le camp et à parler avec les croisés. Les informations qui peuvent être recueillies aupres des trois hommes qui ont acheté le poison sont détaillées séparément, mais collecter ces informations est une entreprise à la fois longue et difficde

Chaque test de Commérage effectué par les PJ represente une journée d'enquête et de collecte d'informations. Les conditions qui règnent dans le camp peuvent géner leurs investigations, aussi est il intéressant de les confronter à quelques problèmes ordinaires (el pages 166 à 169) au cours de leur enquête

## Enquêter sur l'Ordre du Voile

Ce groupe de moines paisfbles et contemplatifs circule en permanence au sein de la Croisade de l'Enfant, apportant le réconfort partout où ils le peuvent. Ils sont dangés par le résolu mais respectueux frère Marcus.

Composé de huit frères en plus de Marcus et d'une cinquantaine de fidèles laïcs, l'Ordre du Voile gagne tranquillement des convertis parmi les pauvres hères qui participent à la Croisade

Un mystérieux voile est au cœur de leurs cérémonies et de leurs practes. Il est étroitement gardé par Marcus qui ne le révèle au grand jour que lorsqu'il conduit des cérémonies ou qu'il cherche à prouver la légitimite de Karl

### Poser des questions

Dès que les PJ commencent à enquêter sur ce suspect, faites-leur effectuer un test de Commérage et consultez la Table 6-8 : Rumeurs sur l'Ordre du Voile

#### Le service

Chaque jour à mids, frère Marcus célèbre un office en l'honneur de Karl, non loin de l'enclos du garçon. Ces services religieux attirent de nombreux croisés parmi les plus pauvres, qui cherchent a toucher le Voile de l'Enfant et à recevoir un peu de la nourriture distribuée gratuitement à l'issue de la cérémonie

C'est une foule nombreuse qui attend l'arrivec de frere Marcus. À midi pile, le voltà qui arrive entouré de ses frures

Le silence se répand tandis qu'une procession de moines solennels s'avance parmi la foule. Un homme grand au visage creusé par les soucis dirige la procession. Il porte haut devant lui une bampe de bois munie d'une traverse sur laquelle est drapé un vétement taché. En le regardant uttentivement, vous pouvez discerner à la surface sale du linge les contours d'une forme, peut-être celle d'un enfant. Il s'agit certainement de ce mystérieux voile.

Les gens tendent respectueusement les mains pour toucher le vêtement tandis que la procession s'avance, une prière sur les lèvres

L'homme grand finit par réclamer le silence et son visage sérieux examine les disciples assemblés.

« le vois de nouveaux visages parmi vous, mes amis, « dit-il d'une voix grave. « Je vais donc raconter pour eux l'histoire du voile miraculeux,

Un discret murmure d'approbation parcourt la foule, puis s'éteint dès que commence le récit.

· Du temps où l'étais encore un moine vagabond, j'entendis des histoires à propos d'un enfant remarquable a













Marienburg. Je ne perdis pas un instant et gagnai cette grande cité portuaire, car j'étais en quête d'un sens à ma vie d'errance, ayant été déçu par le cuite de Sigmar.

«El co sens, je le trouvai en me fixant à Marienburg, le partial aux pécheurs qui avaient ut l'Enfant, je parial à l'abbesse de l'orphelinat où il fui élevé, l'aperçus même le garron de loin en une occasion et j'acquis la conviction qu'il était vraiment spécial. On ne peut contempler le visage du divin sans en étre affecte.

Le miracle se produisit des années plus tard. Des hommes mauvais étaient venus chercher l'Enfant et l'avaient enfevé aux bons soins des sœurs de Shallya. J'étais au milleu de la foule qui se dispersait dans les rues

de Marienburg à la recherche de l'Enfant.

Finalement, l'arrivait là où j'avoits besoin de me trouver afin de soir notre blem-simé Karl combattre sus reviseurs. Le mariens à la mariens de la marque de la conversation de la mariens de la marque de la chance contre lui et ils furent abattus, le restal immobile, increville de ce qui fusule su tandit que Karl Fujent la scine. Cest dans cet état de transe que mas youx so pouera sur un evièrement déchiré qui reposait sur le soi à alors mes pours disparsement et mes youx se décitièrent pour me révoler enfin la vériel?

» Je tonais dans mes mains un objet qui appartenait à l'Enfant, un vêtement qui l'avait couvert et qui en avait

gardé sa marque. Ce voite que voic!! -Frore Marcus éleve le vêtement sous les acclamations du

public avant de réclamer à nouveau le stience Depuis ce jour, mes amis, je n'ai plus jamais douté de la nature de l'héritage de Karl ni de son origine. Il va nous conduire vers de grands accomplissements, pour

notre plus grand bénéfice à tous! »
Un tonnerre d'applaudissement retentit à nouveau.
Puis, une fois le calme revenu, les gens rassemblés forment
une file devant le frère Marcus afin d'être bénis et d'avoir
une chance de toucher le voile

Le meilleur moyen pour les PJ d'en décauvir plus sur le freve Maruss est en parte avec lus. En raison de sa population d'est raisements et du leur de la compensate par le compensate de la compensate de la compensate par le compensate de la co

#### La confession

Une fois obtenu un semblant d'intimité, les PJ peuvent poser leurs questions à Marcus, Confronté à l'information que Borts a donnée aux PJ à son sujet, Marcus rejette catégoriquement l'accusation et regarde nerveusement autour de lui. Il refuse de parler davantage, à moins que les PJ ne récussissent un test Assez difficile (-10) d'intamidation ou de Charismo cu qu'ils promettent de gader secret tout ce qu'il leur dies et de l'aider à étunir de la nourriture pour ses prochains sermons (les réserves de l'ordre sont voics) S'ils accèdent à cette demande, il accepte de leur parter le lend tanta, une tôté les provisions prumbs, neques. Ce marché pourrait autra, une tôté les provisions prumbs, neques. Ce marché pourrait autra, une tôté les provisions prumbs, neques Ce marché pour Lamp de la Crivade, et pourquoi pas de encontrer un ignoble bouther qui semble ne passus manquer de marchandle bouther qui semble ne passus manquer de marchandle.

Le fardeau d'inquiétude qui pèse sur Marcas n'a rien à voir noc le meutre mais concrere sa foil 1 à laire achet le poson à Boris, mais il l'utilise comme teinture. D'une voix écouffe et pleme de colubeur, il informe les Pi que les traits miraculeux do voile sont en train de dasparaire lentement Pour s'assurer que la relique de l'Effont prechure pour la plus grande love de tous, Marcas a utilisé une dilution d'extrait d'herbe suffoxante sur le voile afin d'en critiskin le dessur

Après que les PI lui aient arraché cette confession, Marcus tombe a genoux sur le sol boueux, des prières torturées s'échappant de ses lèvres entre deux sanglots. Les personnages qui réussissent un test de Perception Assez facile (+10) entendent les conversations étouffées de croisés se trouvant à proximité tandes que la nouvelle d'une « supercherle » se répand dans la foule comme une trainée de poudre. Rapidement, des croisés en colère interpellent frère Marcus et les choses commencent à mal tourner. Ni les Pl ni Marcus ne sont les cibles de l'attaque, mais une mêlée se forme tout autour d'eux alors que la foule en colère s'empare du Voile pour le mettre en pièces. À moins que les PJ ne s'en aillent, lls courent le risque d'être pris dans la bousculade, tant la foule est dense. Ceux qui sont pris dans la bousculade doivent réussir un test de Force ou lâcher ce qu'ils ont dans les mains. Ce n'est qu'une heure plus tard que les PJ peuvent essayer de retrouver les objets qu'ils ont perdus, en réussissant un test de Perception. En cas d'échec, les objets ont été perdus ou emportés par un croisé chanceux. Les PI ont découvert que frère Marcus n'est pas leur meurtrier, mais ce n'est plus qu'un homme brisc

### Frère Marcus

#### Moine humain (ex-Initié de Sigmar)

Frère Marcus a toujours été un homme très calme et poeffique Durant ses années d'errance, il a porté la parole de Signar aux communautés isolées. Mais il fînit par être déçu par la structure rigide du culte et décida de s'en ofloguere en devenant moine. Une de ses premières étages fur Marienhorg où, comme un signe du de ses premières étages fur Marienhorg où, comme un signe du controlle de la commentation de la commentation de la controlle controlle controlle de la controlle de la controlle de la controlle criticatio.

Sa vie ayant à nouveau un but, Marcus décida d'en apprendre plus sur la vie de l'Enfant et interrogea de nombreux témoins des événements qui s'étaient produits autour de ce dernier. Ce fut l'en

### TABLE 6-8 : RUMEURS SUR L'ORDRE DU VOILE

# Degrés de réussite Résultat

 Laissez-moi refléchir, oui, je crois que j'at déjà entendu ce nom, le crois qu'ils célèbrent des services réguliers ouverts à tous. Où ça? Ab, désule, je n'en sals rien »

 Ce sont des gens bien. Ils ont toujours un petit quelque chose à manger pour ceux d'entre nous qui n'ont rien, Un homme vraiment tieux, ce frère Marcus.

4) the eax out we altors celebrari an office a proximite delendor de notre Enfant bem tous les jours à la oufournée.

4 « ils pretendent que le voile qu'ils exposent courrait le dos bent de Karl en personne et qu'on peut y discerner les traits de son visage! »

 Exerc Marcus semblas cratment presecupe la derniere fois que je l'ai en Quelle pitre qu'un bomme aussi bon que lut porte sur ses épaules les soucis de tant de gens.

### Chapitre VI : Les Hérauts d'une Aube Nouvelle



lèvement de Karl à l'orphelinat qui poussa Marcus sur la voie qui est la sienne aujourd'hui. Il découvrit le voile après avoir été temoin du combat entre Karl et ses ravisseurs.

Depuis ce jour, il a prêché en faveur de l'Enfant en exposant le vêtement miraculeux aux yeux de tous. La récente détérioration du voile a donné a son visage un air soucieux et préoccupé



Competences: Charkme (Soc), Commérage (Soc), Connalissances acatécniques (histoire) (Int), Connalissances académiques (théologie) (Int +10), Langue (classique, relkspiel) (Int +10), Lievéérire (Int), Perception (Int+10), Soins (Int+10), Survic (Int) Talents: Acute visuelle, Eloquence, Grand voyageur, Guerrier né,

Combat Attaques: 1: Mouvement: ). Points de Blessures: 17

Dotations

Reflexes éclairs, Sociable

Armes: mains nues (1d10, spécial)

Prère Marcus porte des robes de grosse tolle brune et un pendentif en bois représentant un marteau autour de son cou Sa possession la plus précieuse est ev oile, qu'il pense en toute sincérité être une relique authentique. Mais que cela soit vrai ou pas n'a guère d'importance... à moins que sir l'

## Enquêter sur les Ceintures bleues

Les Ceintures bleues préchent la suprématie de l'heritage divin de Karl sur tous les autres prétendants et toutes les autres croyances Leur chef Morgan Schloppel (Karl Deux) promeut chez ses disci ples la xénophoble, l'arrogance et l'intolérance

Nommés d'après la centure de cuir teint que portent ses membres, les Centures bieues sont des adorateurs religieux de la pire espèce, intolérants, agressifs et fanatiques

An utilisant à bon excient le fanatione de ses disciples, Morgan a commencé à anaiser une petite fortune en biens « confisqués « a ceux qui ne satisfont pas aux idées intransigeantes des Centitures bleues. Il a pins sur lui de déclarer certains dagmes concernant le curite de l'Étantic (tous destinés à la piermettre de se remiplir les poches) et on voit parfois des handes de Centitures bleues parcurir le camp pour s'assurer que ces dogmes voint réspectés.

Si ai plupart des membres des Centuries bleues cenzient aglir dans. Einterêt de la Crolsade en falsant appliquer ces dogmes, leurs chefsles ont inventés afin de déposibler les Ignorants de leurs biens Morgan et ses amis proches dirigent les Ceitutres bleues comme une entreprise crimincile, sous couvert de ferveur religieux crimincile, sous couvert de ferveur religieux.

#### Poser des questions

N'ayant qu'un nom et l'Indice que ce Karl portait une ceinture bleue, les PJ peuvent peus et puis la informations de Boris sont bien malignes pour retrouver ce suspect Mais en possant des questions à son sujet, ils découvent vitre que cette description sommante ve révéle fructueuxe. Des que les PJ commencent à enquêter, faites-leue effectuer un test de Commèrage et consulter la Table 6-9. Emmeurs sur les Cotintures bleuer.

#### Un meurtre en bleu

Le campement des Ceintures bleues est situé sur la bordure est du camp de la Croisade, à l'orée de la forêt environnante. Des tentes d'un bleu criard sont disposées en cercle autour d'un espace central où Morgan tient sa cour chaque jour.

A toute heure du jour, dix membres occupent le cercle de tentes tandis que le reste de la faction se trouve ailleurs dans le camp de la Croisade ou en mission pour Karl. La nuit, toutes les Ceintures bleues regagnent le campement.

Il n'y a pas réellement de surveillance, approcher du campement n'est donc pas un problème. Cependant, en rejoindre le centre et s'infiltrer sous l'une des tentes sans se faire repérer nécessite un test combiné de Déplacement silencieux Difficile (-20) et de Dissimulation Difficile (-20).

Cens qui pénèsque dandestirement dans le campement ne trou voir feire du bein interessuit dans le tentres colores. Les Centitures bleurs remettent à Karl toutes leurs richesses et possessions û part les armes et les vesess de cuir à leur entree dans le proupe. La voile tente contenuat quelque choix d'internation pour les proupe. La Valle de la company de la company de la company de la Almetauret d'un coffre verrouilé : est de Crochetage Difficile (200 - qui est enteré sous son ils se trouvent des objets de valleur. Le coffre contient 121 co., 234 pp., un rouleaut des son d'une valeur de 25 co et un vivas journal intime contraint des détails sur les chières profise sur les des cristiques de la cubie en partie au viva de contraint des son jeune âgue. Ce journal cubier en partie au vie de criminel des son jeune âgue. Ce journal cubier que partie au vie de criminel des son jeune âgue. Ce journal des son jeune âgue.

Les intrus qui sont repérés sont passés à tabac et jetés debors. les Centures bleues sont des gens brutaux aux méthodes brutales brutales brutales brutales brutales sont pas des treurs (à une exception notable). Si leura adversaires sont pas des treurs (à une exception notable). Si leura adversaires degainent, ils en feront autant, mass ils ne prendront pas l'initiative d'un comblet armé.

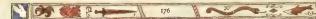
Les PJ qui approchent ouvertement afin de parler à Morgan trouvent un campement palsible où des membres prient et offrent de petits sacrifices pour la sauvegarde de l'Enfant. Il n'y a rien qui les mette sur le oui-vive.

Mongan est rapidement prevenu de Larrices des EJ et ordonne que la tuble centrale soit dressée et que Fon anême des faralistis-sements. Un modessée repas est promptement preparé pour honner Effanit en ce pour spécial, le Jour du Marrica (Mongan vient juste d'invenirer cette «file», car il veut découvrir en que les personnages lui voulent et, sedon son expérience, mettre des enneuts potentiels à l'altre est souvoire le professée en mention potentiels à l'altre est souvoire l'artificate, et de l'impromotate avec Mongan et son petit cercle d'amis.

A part l'attitude plutôt austère des Ceintures bleues et leur manque de tact dans leur façon d'exposer leurs opinions sur la façon dont la Crosade de l'Enfant devrait servir Karl, l'atmosphères est cordiale 5 le 8P pinentionnent leur enquéte à Morgan ou accusent l'un de sea hommes d'avoir empoisonné Als, il est sincèrement surpris

Pour être franc, mexsleurs, je suis choqué que ous puissies soupçonner un de mes homes d'un crime aussi adeux. Nous sommes un groupe religieux pacifique, et pas de vuigaires meurrirers l'si vous voules mon auss, cet herboriste dont voue me parles cous a menti. Nous me froines jamais une chose pareille. Mais vous êtes mes hôtes, alors je ne feral pas toule une histoire de ces allégations.

Si les PJ demandent a Morgan la permission d'interroger les membres des c'entrures bleues ou de fouller leurs atlancs il rejet tera poliment leur requete. Si les PJ se montrent vollents, il appelle ses hommes de nam a Lude et les PJ risquent d'avoir un combat difficile a mener si la poussent l'affaire pais avant.





### DOGMES DES CEINTURES BLEUES

- · La couleur favorite de l'Enfant est le bleu et il faut avoir quelque chose de bleu sur soi lors des cerémonies religieuses
- · Les membres doivent changer de nom pour venerer l'Infant prenomme Karl sous peine de se voir contisquer ieurs biens
- Il est interdit de prononcer le nom d'un faux dieu (c'est-à-dire n importe quel autre dieu que Sigmar) autrement que de manière pejorative
- \* Les biasobémateurs se verront confisquer toutes leurs possessions mutérielles

### TABLE 6-9: RUMEURS SUR LES CEINTURES BLEUES

Degrés de réussite	Résultat
0	<ul> <li>La entenda parler d'un groupe de vanciens qui se font appeler les Contines bleues. Cest pent cire l'u d'entre eux.</li> </ul>
	and the second s

- Ils out beaucoup deepowers, si vous voutez man avis.

  Note the accoupted powers, si vous voutez man avis.

  Note the accoupted powers are required to that the Paris of the Par
- 2 Su reas do mettes passe dos sinon rous request la isote de deen Ponny ed de Fran Baffe si reas y vesses que je vens day. Ils in segenent pas pour dire dux duires comment is destratent agu et pensar et ne se genent pass non plus pour leur faire rentrer ca dans le crâne à couts de poing.
- 4 Out, les Geintures bleues, un groupe de bons gars, its ont un compensent en bondure de la forêt, à l'est, « 1 Hu? in hands de langues co cértuires bleues, si eurs s'udes monares les éque vars surce qui la portent nous le nom de hair est la homent de non it light tout a mice Bonne chance dans vaire respectaç, vins allée.

Des personnages interrogeant Morgan a propos des deux autres hommes de leur liste apprendront les informations suivantes

• Himm... Je n'ai Jamais entendu parier de ce Dieter, mais je connais le firer Marcus. C'esu un bomme dévot et je suis súr qu'il n'a rien à voir avec cette affaire. Vos pouvez le rouver à midi sur le terrain à l'extérieux de Voscios de notre En,ant béni. Il y célèbre un service religious tous les jours.

Morgan est innocent de l'achat du poison, mais un de ses associés ne l'est pas. Karl Trois, son confident le plus proche, a achete le noison pour tuer Morgan et prendre la tête des Centures bleues.

hard from your dans larrivee des PJ une occasion d'assassiner Morgan et de leur faire porter le chape au 11 a l'intention d'en pois sointer le repas de Morgan et d'accuser les personnaiges de ce forfait. Un test de Perception Très difficule (-30) est necessaire pour le orendre sur le fait durant le repas.

Des que Morgan montre des signes d'empoisonnement, karl l'ois bondit sur ses pieds et pointe un doigt accusateur vers les Pl

 Tout ça n'était qu'une ruse! Ils sont venus pour nous tuer! Ne touchez plus à cette mourriture empoisonnée.
 Debout mes frères, enseignons-leur l'erreur de leurs actions!

Les Ceintures bleues se Jettent alors sur lis 9J, déterminés a les ter si Morgan meurt, ou à les tabasser jusqua e e qu'ils sombrent dans l'inconscience et à les luvrer a l'Infant's, Morgan survit à l'empoisamiement. Il est vain d'essayer de les rassonner. Karl Trois a parlattement bien choist son moment.

Si les personnages surprennent Karl Trois alors qu'il empolsonne la nourriture de Morgan, il ne peut rejeter la faute sur les PJ et il cet emmené, pueds et pongs lifes, en attendant que justice son l'aute Morgan semble totalement pris au dépourvu par cette trahison, mais il remercie chaleureusement les PJ

 Merci messieurs, vous n'avez pas idée à quel point tout cela me blesse. Je le connais depuis de nombreuses années, et le voilà qui commet un tel acte? Était-ce pour obtenir le bouvoir? Probablement.  Quoi qu'il en soit, j'ai oublié un élément qui pourrait vous aider dans vos investigations. Ce Dieter dont vous m'avez parlé. Il traine en bien éirange compagnie s'il s'agit bien du même homme. Il a élé vu auve un effe il y a quelques jours de cela aux d'ires d'un de mes garçons je crois qu'il s'agit d'un de ces politiciens, vons savez, toulour à haenzuuer les foulés;

Sur ces mots, Morgan leur du adieu et les PI peuvent repartir.







#### Morgan Schloppel (Karl Deux)

Baron du crime humain (ex-Démagogue, ex-Initié)

Ayant passé sa jeunesse en apprentissage auprès d'un prêtre de signar Morgan a reça de bonnes bases en theologie von cercle danns numes et lui out sarvecu au pillage de Wolfenburg (deux fois) en tasant appel à l'aide du temple signarite.

Avec ses disciples, Morgan a erré dans l'Ostland ravagé jusqu'à as parmi les hards de factes de l'Infant En sirculant parmi les hards de factes de l'Infant Morgan pensa qui l'ut la lalat as sir cette chanc, de devenir quelqui un d'amportant Enellement convereit aux croyances de la Crossade, Morgan commença à exercer sa remarquiable force de persuasion pour se gainer des disciples.

Bien qu'u dinge les Centures bleues comme une organisation crimnelle, Morgan déteste la violence et ne si doute pas le moins du monde des méthodes utilisees par ses disciples pour extorquer de l'argent. Il a bien quelques soupçons, mais il lul est facile d'ignorer ce qu'il ne volt pas.



Compétences: Alphalict servet (volcius) (int), Baratin (Soc), Charsine (Soc. 420) Commandement (Soc), Commerage (Soc. 420) (commessance, academiques (Socia) (first), Commessances academiques (Socia) (first 40), Commessances generales (Limpus) (first 420), Dequivement (Soc), Dissimulation (Agg.), Signus, Cay, 410). Hormathorn (1-40), Lingues secret (Jangage des volcius) (Bull, Lingue (Classique) (first) Lingue (redssigned) (first) (first) (first) (first) (first) (first) (first) (redssigned) (first) (first) (first) (first) (first) (first) (first)

Talents: Acuité visuelle, Code de la rue, Combat de rue, floquence, Force accrue, Guerrier ne Orateur né, Résistance au noison, Sociable

#### Comba

Artaques: 2, Mouvement: 1, Points de Blessures: 19 Armure (légere): veste de cuir (bras 1, corps 1)

Armes: arme à une main (épée) (1d10+3), arbalète de poing avec 10 carreaux (1d10+2), portee 8-16, rechargement action

#### Dutation

Mis a part son tresor cache, barl Dean, porte les memes robes simples que les autres membres de la faction, agérientées des simples que les autres membres de la faction, agérientées des eventure de cur bleu. Il dissimule dans un autre endroit des vêtements de qualite alggas et on mobile anns qui mas barcas de 100 au accas on al aurant besoin de prendre rapidement la pondre d'es camiociti.

#### Karl Trois

### Racketteur humain (ex-Coupe-jarret)

Morgan lu-même ne connait pas le vertitable nom de Karl Trois. Ge dernier a grandi dans les canaciacus de Wolfenburg et vassocia à Morgan quand se presenta loxesson de se faire de Largeit sur les dos des autres. Cest un homme maltasant quo autre les tasteres brackes des Centures bleues, il en est d'ailleurs le principal instipatitur

Il pense qu'il est manitenant temps pour lui de prendre la place de Morgan, qui s'est amolli. Karl Trois a l'intention de faire des Ceintures oleues une force qui seme la terreur

Points de Folie: 2

#### Caracteristiques \

(Int), Résistance à l'alcool (E)



Compétences. Commundement (Soc). Commerage (Soc. +10). Compaissances generales (Empire). (Ini. +10). Esquive (Sg. +10). Evaluation. (Ini.). Filature. (Ag). Intimidation. (F). Jeu. (Ini.). Langage secret (langage des voleurs). (Ini.). Langue (relissolet).

Talents: Code de la rue, Comhat de rue, Coups assommants, Coups precis. Coups puissants. Desamiement, Reflexes eclairs, Resistance a la magic. Sain d'esprit, Sur ses gardes.

#### Combat

Attaques: 2; Mouvement: 4; points de Blessures: 16 Armure (légère); veste de cuir (bras 1, coms 1)

Armes: arme à une main (massue) (1d10+5 ; valeur de entique +1), coun-de-poing (1d10+2 ; assommante)

#### Dotations

Karl Trois porte la même tenue que les autres Centures bleues. La seule différence tient dans la toque ronde qui couvre son crâne. Il a caché 25 co dans un trou près de l'endroit ou il dort.

#### Ceinture bleue typique Paysan (ou paysanne) humain

Les membres typiques des Camtures bleues ne sont neu de plus que des paysans credules enroles grate au charisme de Morgan ou à l'intimidation de Karl Trois. Ils sont en général pieux et ont tendance à suivre les ordres aveuglement.

#### Caracteristiques 1



Compétences: Canotage (F), Commérage (86x), Conduire d'atte lages (F), Comnassances generales (I mpire) (1m), Deplacement silenceux (Ag) Dissimulation (Ag) Jea (Int) Largue treckspiels (Int), Metre Centinaer) (Int) Natarion (T) Soms des aminaux (Int), Survice (Int)

Talents: Acuste visuelle Camouflage rural Dur a carre, Fuste

#### Combat

Attaques: 1; Mouvement: 4; Points de Blessures: 12 Armes, arm, a une main (massuc) ((d10+3)

#### Dotations

Les Centures bleues donnent toutes leurs possessions materielles en rejoignant la faction, et reçoivent des robes brunes ou grises ainsi qu'une centure de cuir bleue

## Enquêter sur les Hérauts d'une Aube Nouvelle

Ce group, d'agataeurs politiques existe depuis cinq ans Forde, par Detes van Drof en rost pin aux verse pointages de Lo molésse du Midde indand ex groupe à see aux vrais gene pour de nordheveur Midde indand ex groupe à see aux vrais gene pour de nordheveur ans de cells Beageoup pensent qu'ils ont élé assassinés par quelque proprietaire terrine exuspere. En rezinie Detect et son peta grapage d'aux seus trombres sous la conque des suit, d'irres Aprix acum ruis seus suit controlle et petit groupe clambeau, de front de considere l'article emplete suit else ruineurs à propos de la Crossade de l'Enfance emplete suit else ruineurs à propos de la









Funest que les prophèties vampires alent été adhverties par des mortes, de l'ions critirian les l'Etensis dans la Crossale ave l'Intenton de tuer l'Enfant et de prouver une fois pour foutes que c'est ben lut et genome d'autre qui et élui dom parlent les protjultes de la comme de la comme de la comme de la lemps de la lemps de l'est à l'empsénomement des actours, veulent prondre part un mystère qui dei ters que d'évant le garçon. On ne les volt pas troy sérculer dans le camp, mais ceux qui connaissent les Hérauts les considéure conventire qu'ils personnes sons d'estrectoir.

#### Poser des questions

Les PJ enquêtant sur les Hérauts devront effectuer des teats de Commérage Assez difficiles (-10) et consultez la Table 6-10 : Rumpurs sur les Herauts d'une Aube Nouvelle

#### Le pavillon vert

Le campement des Hérauts est un grand pauflion vert situé dans la partie nord du camp de la Cirvasel la les deresse à l'intérieur d'un cercle de décombres récupérés des remijuris ellondres de Willehauge et attenciusement atrangis par un intégriux ur fengage pun assissané une fois le travail fini lo és sorte qu'il ny 2 aprù na seul possage, un a travier les decembres Ce dispositif grantin à Deier et a les compagnons une certaine intimitée, ce qu'il est une bonne chose étant donné leus frequentations. Est herauts commaisent le chemin au milleu des déconhères et sont evitectes à le montre des circagers de four que cet l'i punse, comprometre leurs plans des circagers de gone que cet l'i punse, comprometre leurs plans des circagers de gone que cet l'i punse, comprometre leurs plans des circagers de gone que cet l'i punse, comprometre leurs plans des circagers de gone que cet l'i punse, comprometre leurs plans de creatiers de leurs de l'action de l'institute de l'institute

À moins que les PJ soient urvités à entrer et guidés au milleu des decombres d'une façon ou d'une autre, lis devront se frayer un chemin parmi les debris et réussir un test 4/Agiller 1 n. d'ut et-les -4 subissent 14/5+1 points de déglais en a écorchant sur les pierres coupantes. Un écher de 20 ou plus indique qu'ills ont fait un del raffut – en jurant, en provoquant un éboulement, en jurant encore plus – que 165 Hénaus sortent de la tente pour voir d'où

À l'intérieur du cercle de décombres, le sol est dégagé sur un rayon de dix mètres autour du pavillon. Les Hérauts ne postent pas de gardes, conflants dans la barrière de débris pour les avertir de la venue de visiteurs ou d'espions.

Si les PJ ont réussi à traverser le cercle de décombres et veulent franchir discrètement l'espace dégagé qui entoure le pavillon, ils devront pour cela réussir un teat de Déplacement silencieux. Un échez indique qu'ils ont été entendus. Le pavillon héberge non seulement Dieter et son second bredenck Manunger, mas usus emp Henaus qui n'ont pas encore ete militros dans les rangs des actors de la representation le pars illon héberge également de Trois lorsqui d'ient s'enquelir des progres des Hérauss Mais peu importe le moment ou les BJ vien drant iel, de Trois ne sera pas présent

#### L'approche directe

S'approcher ouvertement du pavillon fait sortir Dieter et Frederick. Les autres Hérauts prennent position près de l'entrée afin de pouvoir jaillir rapidement en cas de probleme

Conforter directiment les Heraus, neime si hi nom pas surpéi les convensation au supet du comploi, apporte tout de même quêques informations importantes aux IP llien que les deux Heraus intert avoir comaissance de certe histone duchat de poisson, des formations importantes aux IP llien que les deux Heraus considerates de la completation de la completation de la completation de Asaec difficile (-10) remarquent la partie supérieure d'une outre avec un morid de serpent loré qui energe de la large certifiere de Dieter. Il s'agit du morif du bourgeois Felix Vendi sur lequel les IP ont enquéré plus foit et le même que celul qu'il out par voir chez forts Leithpari. Ils remarqueré également qu'il l'inferieur de la fort de la completation de la comple

S'ils sont mis face a la preuve da modf sur l'outre. Diètre et Prederick appellent à l'aide et leux camandes emergent de la tenen prêts à se battre lis ne peuvent se permettre de lasser les l'y penatrir Les Hératus sont un peu plus (incospectes à les personnages les ont entendiss parler de leux complot et lentent de se sontre de ce mauvalup has en expliquant aux personnages que la conversation qu'ils cet surprise estat en fait un estrant de judice autres Hératus sontre de la traite pour ture le les l'accessions de justices Hératus sontre de la traite pour ture le les l'accessions de justices l'accessions de la traite pour ture l'es ly autres Hératus sontre de la traite pour ture l'es ly

## Dieter van Dorf

### Espion humain (ex-Charlatan, ex-Agitateur)

Deeter san Dorf a toupuse et un treable fets. Quand il n'eat pas en train de faire campagae pour Changer les polluppes locales il eatie en train d'essayer d'extorquer de l'aigent a ceux qui ineniarei ces politiques l'indimenti les choses deviriente un peut trop dangereuses pour lui et il s'enfuli en Tiles avec quelques aims qui paraqueirent as façon de voir les choses. Deter retait nous aimésparaqueirent as façon de voir les choses. Deter retait nous aimésser de l'indimental de l'indimental de l'indimental de l'indimental de attental de l'indimental de l'indimental de l'indimental de l'indimental de répondre l'Empire où kart commença a faire parte de lui.

## TABLE 6-10: RUMEURS SUR LES HÉRAUTS D'UNE AUBE NOUVELLE

#### Degrés de réussite

#### Rémitat

- O \* Uncle i van Deef i van delec? fe me rappelle are de van he ro de prenomme Dieber qui prechau par la a propos des dangers du manque d'hygiène. Il avait une belle bannière verte, c'est peut-être lui.
  - A in gentilmann, bien beitalte (fin e est un deser berangieren Taipars er ous dire e que vans falls se mai mans fan la mindre solution a proposer Vanis royez le genre 14 sk wat tompars arburred une cour de lec'he botes, belit?
     Ne 1888 Tas (bu 1991 alfestrour royes tabó, d'a d'ellemges propunitations. Won e vani Gorges Li in
- parter avec un démon de la forêt Je jure sur ma vie que c'est vrail :

  1 Inéter out, un brave homme 4vec ses compagnons il habite un grand pavillon vert à l'abri des regards
- indiscrets au mitieu des décombres de la muraille, plus au nord. «

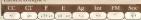
  Vence par là l'Parlie; plus bas a prisent, chui! La dernière personne qui a commencé à poser des questions
  sur ce vant Dord et che transucci un main dans un foss, aussi pale qu'un lincuit et aussi rande, qu'une buche!





Dieter est un homme cultive même si ses méthodes ne le sont pas. Il pe recule pas devant le meurtre et cela ne lui pose aucun problème d'avoir été chargé de tuer un enfant. Il tient fermement les Hérauts sous son autorité, qui n'est remise en question que quand de Trois est présent

Caracteristiques



Compétences: Baratin (Soc), Charisme (Soc +10), Commérage (Soc +10), Connaissances academiques (droit, histoire) (Int), Connaissances générales (Empire Tilee) (Int +10), Deguisement (Soc +10), Dissimulation (Ag +10), Escamotage (Ag +10), Évalu. tion (Int), Expression artistique (acteur) (Soc), Jeu (Int), Langage secret (langage des voleurs) (Int +10), Langue (eltharin) (Int), Langue (reikspie -tileen) (Int +20), Lecture sur les levres (Int) Lire eeps. (Int), Marchandage (Soc), Perception (Int +10)

Talents: Acuste visuelle, Housence, Luite, Grand voyageur, Instation, Intrigant, Linguistique, Sain d'esprit, Sang-froid,

Combat

Attaques: 2; Mouvement: 1; Points de Blessures: 16

Armure (légère): gilet de cuir (corps 1)

Armes · arme à une main (épée longue) (1d10+4), arme à une main (marteau) (1d10+4)

#### Dotations

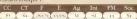
Dieter porte une tenue de qualité qui consiste en une chemise verte, des hauts-de-chausse noirs et des bottes de cuir marron. Une courte cape noire couvre ses épaules et est attachée autour de son cou par une agrafe en argent (valant 2 co). Il conserve dans sa tente des accessoires de déguisement ainsi qu'un costume pour la pièce. Quinze couronnes d'or sont cachées au fond du nécessaire

### Frederick Manninger - le second de Dieter Politicien humain (ex-Régisseur)

Frederick Manninger était jadis un homme qui jouissait d'un certain pouvoir mais Dieter changea tout ça le jour où il arriva dans le village de Frederick et qu'il ouvrit les yeux du jeune régis seur sur l'injustice qui regnait autour de lui Frederick accompagna Dieter dans sa fulte en Tilée et quand de Trois tomba sur les Hérauts, il fut l'une des plus faciles conquêtes du vampire

Aujourd'hul Frederick fait ce qu'on lui dit, même si quelques doutes le tiraillent à propos des activités des Herauts. Il est beaucoup trop effrayé pour tenter de s'enfuir car il sait que de Trois finirait par le rattraper de toute façon.

Caracteristiques



Competences: Charisme (Soc. +10), Commandement (Soc), Commerage (Soc 420), Commassances academiques (droit) (Int) (Int +10), Connaissances academiques (histoire) (Int), Connaissances genérales (Empire) (Int +10) I quitation (Ag), Express on artistique (actear) (Soc). Intimidat on (L). Langue

(reskspiel) (Int), Lire/ecrire (Int), Perception (Int +10) Talents: Calcul mental, Dur à cuire, Floquence, Étiquette, Intrigant,

Attaques: 1: Mouvement: 4: Points de Blessures: 17

Armure (légère): veste de cuir de qualité exceptionnelle (bras 1, corps 1)

Armes; arme à une main de qualité exceptionnelle (épée) (CC 49; 1d10+2)

Dotations

Frederick porte des vêtements de prix usés, consistant en un pantalon bleu et une chemise blanche sous une veste rouge. Des chaussures de cuir marron couvrent ses pieds. Il porte une trentaine de prospectus annonçant la pièce et sa bourse contient 10 co

#### Héraut typique Bateleur (ou Bateleuse) humain(e)

Ces sous-fifres sont les hommes à tout faire de l'organisation. Ce ne sont pas des acteurs assez talentueux pour avoir été impliques dans la piece et Dieter se sert d'eux pour faire le sale boulot, et notainment repousser les intrus

Caracteristiques



Compétences: Baratin (Int), Charisme (Soc), Commérage (Soc), Connausances générales (Empire (Int +10), Évaluation (Int), Expression artistique (acteur, chanteur) (Soc), Langue (reikspiel) (Int +10), Perception (Int), Soins des animaux (Int) Talents · Floquence, Imitation, Réflexes éclairs, Sociable

Attaques: 1; Mouvement: 4; Points de Blessures: 12 Armure (légère): gilet de cuir (corps 1)

Armes: arme à une main (épée) (1d10+3)

Dotations Les Hérauts portent tous des vêtements de qualite et une bourse

contenant 1d10-2 sous.

### L'approche discrète

Si les PI décident de s'approcher clandestinement du pavillon et quids y parviennent, ils surprennent une conversation entre Dieter et Frederick. Faites en sorte que cette discussion importante soit précédée de considérations banales à propos du temps, d'une histoire drôle ou du prix des œufs dans le camp.

- « Une fois que nous en aurons fini ici, nous devrons ramasser toutes nos affaires et décamper, - dit une voix riche et sonore.
- Un bruit de parchemin froissé suit cette déclaration. · le ne sais pas encore parfaitement tout mon texte.
- Dieter », répond un autre homme Vous entendez un soupir agacé. Puis la voix riche repond, . Très bien Frederick, nous pouvons revoir ton texte du deuxieme acte, mais je crois que l'on devrais d'abord revoir le plan d'évasion. Il y a plus important que de se rappeler auclaues lignes de cette foutue bièce de théatre -
- · Bien sûr Dieter », répond l'autre homme, piqué au vif. Dès qu'il sera mort, il y aura une telle confusion dans le camp que personne ne remarquera notre absence. Et la fumée ne fera qu'ajouter à la confusion. >
  - . Et tu es certain qu'il est toujours utilisable? . · Oui, je l'ai vérifié moi-même. Le tunnel court sous le
- rempart en direction du sud, nous sortirons au Doint le plus proche là où les remparts se sont effondrés et ensuite on file. Personne ne saura ce qui s'est passé.

  - Et la diversion, elle marchera, oui? - demande la voix
- riche « Absolument. Une fois que ça explose, on saute de la
- scene avec les autres et on fait ce au'on a à faire.















 D'accord, ça me va. À présent, répétons un peu ton texte. Après tout, il n'y a pas de raison de mal faire notre travail, non? Fais-moi donc entendre tes répliques!

Cette convensation va sans aucun doute alarmer les personnages. W les troubles qui ont déja entouré Rarl, les PJ devarient en conclure qu'il s'agit d'un complot pour tuer l'Enfant. Ce que les personnages vont faire décormals va determinier s'ils sont en postion d'arrêter ce complot ou pas. Ils peuvent s'attaquer directement aux Herauts ou tentre d'avertir Rarl et ses conseillers.

#### Fouiller la tente

Dans le cas plutó imporbable on les PI coustraient a penetre dans le producto les leratus de si écontreria des chars rembus mes est des mateixs de plantes entites de la relatax en has se manten les portes de la relatax en has se disportent Dappès le nombre des liste el cet dar que les Métiuss que les PJ en deja recountrés - en les explonanon ou en les affrontant directement – ne representent dy une petite parté du groupe et qu'il doit y avoir d'autres Herauts (au moins huit) quelque part dans le camp.

Sur une table de bois au centre du pavillon se trouve une brochure annonçant la représentation du mystère, qui dolt avoit lieu le lendemain en Phonneure de Karl. Deux llasses de partémin contennent des lignes du texte de la pièce dans lequel deux rôles ont eté soulignés. Donnez aux PJ Paide de jeu 20.

Une rapide foutile dans les possessions des Herauts permet de decouvir deux continues d'acteur cutavaganas ainsi que d'autres véenens moins nchement décordé. La personnage réassissant un reconstitution de la continue del continue del continue de la continue de

t n test de Fouille Difficile (-20) permet de découvrir dans les matelas la fortune de leurs occupants. On peut y trouver un total de 56 co, 207 pa et un anneau sigillaire orné d'un rubis d'une valeur de 50 co.

#### Réunir les pièces du puzzle

In efino qu'ils ses sont occupes des Hérauss et qu'ils ont fouille de proillon, les PJ Queriaent avoir assac d'informations pour en deduire que Karl dont être -titaqué durant la représentation the. a trate du Indemant. Les PJ devariant également assorti que de nombreux Hérauss manquent à l'appel et qu'ils pourraient très et l'appel et qu'ils pourraient très et l'appel et qu'ils pourraient très et l'appel et qu'ils pourraient de l'appel et qu'ils pourraient très et l'appel et qu'ils pourraient de l'appel et qu'ils pour l'appel et l'appel et qu'ils pour de l'appel et l'appel et qu'ils pour de l'appel et l'appel et qu'ils pour qu'ils pour de l'appel et l'appel et l'appel et qu'ils pour qu'ils pour qu'ils pour qu'ils pour qu'ils pour l'appel et l'appel et qu'ils pour qu'ils pour

St toutefols les 19 n'ont pas surpris la conversation, ils auron prout-tre boson u'un mides suppliementaire pour les ammer à simpliquer dans la pière Les continnes d'acetar cachés par les processes de la configuration de la principal de la configuration de la compensent sur un prospectus annouquet la représentation ne faut campenent sur un prospectus annouquet la représentation ne faut campenent sur un prospectus annouquet la représentation ne faut campenent sur un prospectus annouquet la représentation ne faut cardie des Rélevants de mis la mort de l'annouque d'un la configuration de la faction de la réconstruction de la faction de la fa

#### Prévenir le concile et/ou Nils

Les meilleurs alliés des personnages sont Helmut et Nils, et ils feraient bien de rapporter leurs découvertes à leurs amis. Qu'ils viennent d'abord trouver Helmut ou Nils, ils reçoivent la même reponse

Mes amés, il est clair que les Hirsusts que vous avec dels remourhs as sont qu'une partie du groupe et que le complite est déjà en reuts. Nous denons annuelr la espréte de Karl ne lancrei leur attaque. Cette situation est eraiment perturbants, car j'unité l'export que cette reprientation rédomneral du courge aux croises et leur reprientation rédomneral du courge aux croises et leur moyen de pouvoir faire jouer la place lout en nous permettant d'arrêter les auxassits.

Si aucun PJ ne le suggère lui-même, Helmut ou Nils affiche soudain un grand sourire et dit.

» J'ai trouvé! La Groisade a besoin de la pièce et Karl a besoin que l'on découvre celui qui est derrière ce complot. El si un ou plusieurs d'entre vous participatent à la représentation en y tenant un rôle? Je réalise que cela ne vous laisse que peu de temps pour vous préparer, mais cela vous donnerait accès aux coultsses tout en vous garantissant une vue imprenable sur le public! O'urn persex-vous?

Helmut décide que tout cela doit rester entre lui et les personnages cut il ne fait pas pleinement confaince aux autres membres du concile de la Crossade et recommande donc aux personnages d'agar avec prodence. Si les PJ caontente leurs suppositions aux suppositions aux appositions aux appositions aux personnages de deux hommes, le deux-entre (qu'il s'agisses de Nils ou d'Helmut) propose une solution similaire mais ajoute que certains des PJ devraient se mettre dans le public afin de pouvoir réagir à la menace lorsqu'elle se manuféseur.

Tout ce qu'il reste a faire désormais c'est de se trouver des costumes. S'ils n'en ont pas à disposition, les PJ peuvent tenter de les fabriquer eux-mêmes. La fabrication d'un costume de scène necessite un test Assex difficile (-10) de Mérier (tailleur) ou de Mérier (menuiserle) pour être acceptable. Bien sit, il est aussi possible que l'un des PJ fasse déjà partir de la pièce en ayant ete - découver 1 per Wilhelm schumacher.

Enfin, si les personnages ont avertl Helmut, celul-ci attend leur départ et va révéler a Karl le danger immnent qui le menace. Karl accepte de rester dans sa tente tandis qu'Helmut fat passer les labits de Karl à un garçon qui lui ressemble vaguement. Si les PJ ont raison, Karl ne courna unsi aucon risque. Helmut ne parle pas aux PJ de ce stratagème, car il est trop intelligent pour se filer à qui une ce suit



**₹** 





# DEUXIÈME PARTIE: SORTIE DE SCÈNE CÔTÉ COUR...

es PJ disposent d'une journes avant la representation. Ils dancest apprentin cast fais à six seulem utilitars sans access de sevel me de la troppe d'acteurs. Le trette de la pièce n'est pas fourn set (seulement quelques extrais pour d'onner l'ambinate de chaque une de la corre l'ambinate de chaque de la crècil il est recommande de leur demander un test d'intelligence Assect difficiel. (40) afin de réusarà maistres leur texte et éviter la sissopioin des autres acteurs ou de Wilhelm Schumacher, l'auteur de la nièce.

## Tout le monde en place!

La troupe a monté la scene et les coullsses juste a l'extreut de lendos de l'Ediant, L'endorat est un fonills de tentes, d'accessorres, de charrettes et d'acteurs. Et comme le lleu n'est pas séparé du camp par une folture, des croisés curieux circulent un peu partout et perturbent le bon déroulement des préparatifs, au désespoir de Whilem qui s'arrac he les cheveux.

Des acteurs revêtus de costumes extravagants passent au muleu de certe pagaille, occupés à réciter leur texte d'une voux tonitruante ou à chercher quelque chose de petit et sans défense sur lequel passer leurs nerfs. Pendant ce temps, une foule grouillante de figurants crasseux bavardent avec excitation.

Après quelques minutes, les PJ ont repéré pas moins de quatre personnages de Sigmar parmi la foule Un test de Langage secret (langage des voieurs) Diffielle (-20) réussi permet de remarquer qu'un de ces Sigmar fait un signe de la main qui signifie, « Truit est prêt. »

Les II peuvent poser des questions pour tenter de découvrir les Hérants avant le début de la représentation Dais ceus, alies et effectuer des tests Difficiles (-20) de Commérage ou de Charlsine; une reussile indique qu'ils ont représ un des faux acteurs. Chaque test représente une heure d'investigation et ne permet de reprérer qu'un seul Héraut Les personnages doivent reussile tuit tests pour les trouver tous Gardoz la découverte du Herant jouant le rôle de Signar pour la fin

Ce que les PJ feront une fois qu'ils auront découvert les Hérauts determiners s'ils peuvent abandonner ou pas leur couverture (voir Mise en acène pour des conseils sur la gestion des actions des personnages joueurs)

Cette enquête pourrait même mettre la puce à l'oreille des paraissent étre, surtout si leurs signes et leurs regards entendus ne leur sont pas certours si leurs regards entendus ne leur sont pas retournés par les PJ portant les costumes trouvéclass le pavillon des Hérauts.

## Mise en scène

Maîriser cette parté de l'aventure est une tiche délicite. Les PJ risquent d'être divisés en différents groupes aux scène et en coulisses, et peut-être même dans le public Comme les événements se producent amulanément en ces différents endroits et avec des développements imprévaibles qui dépendent des actions des pernonnages, avec trois groupes distincts de personnes qui tentent di rifluer sur le cours de la pièce, vous n'allez pas manquer d'occupation.

Karl affronte deux meurtriers (sans compter les P) si jamais ils avalent ce sinistre projet). Lorinoc et sire de Trois. Si l'un d'eux a

une occasion, il la saisura et derra la vie un garçon (voir Misse en pour differentes options si Karl est tuch, marsi et « a supposer que les Pl aurorit à courr de protéger l'Enfant et d'agir en ce sens. Comme les personnages, obceum ne savent pas previsement d'oi l'attaque va venir, lis devraient se dasperser dans la zone de la représentation, dédalement avec quelques personnages pouant un rôle sur scène, d'autres surveillant les coulisées et d'autres enfin sassa dans le public non lond et karl ou au molina serve veu sur l'ail

Le plus important est d'anticiper comment les actions des PJ resquent d'influencer les événements suvants Ls Tablé e-11: Déroulement de la représentation, qui détaille les événements dans le public, aux lescrie et en coulisses vous aident à gérer les vinazions Utilizez les événements dans l'ordre indéque d'un que vinazions Utilizez les événements dans l'ordre indéque d'un que impliqués dans l'action à égalific Si veus suchaites ajouter un événement en réponse aux actions des PJ, ajoutes-le à l'hordre auquel il devait prordur place

Sere de Treis se moque de la pièce en dehon du fait qu'il a squi de sa melleure consolo d'élimente Karl une fols pour toutes II auent pu lignorer complètement les acteurs, mass ses déplacements dans le quittle sont plus viablise pour ceux qui sons aut la scène. Autre de la complète des la complète de la complète de

Les noueirs ont certainement un aillé en Nils et peut-être en Helmut, mais qu'ils travaillent auer l'un oil l'autre, ils ont été prévenus qu'il leur faillair enter discrets cer in Nils au Helmut n'on confiance dans les autres mentieure du crettie et seuge-oriente du crette et seuge-oriente d'arrêct à in spix centation avant que ne se manifeste une menute chare et directe, le seront expudées du spercacle, l'emplers de l'Italian eu pas. Assassiture les agents du nécrarque en coulisses ou commencer un combine containement probablement les némes-

In clef du succès est de déjouer les plans du nécentrque tout en ne se faisant pas remarquer de l'Effinit et du reste de ses conses l'ers. Gette façon d'agir exige des Pl qu'ils trouvent des approches orignatels. Si vos pouers on l'air d'être hloqués, encourage-les ou arrangez-vous pour qu'un acteur passant par là mentionne quelque, ches din dis pourars of tires para il Par (x-mple, au moment ou les P) sont en train d'essayer d'éteindre la bombe funigione maisnarivent pas à trouver un moyen de le faire vans attier l'attention.

### SENTENCE DU CÉLÈBRE DRAMATURGE DETLEF SIERCK

« Ne travaillez jamais avec des halflings ni avec des anımaux. »

Le niveu des Sigmas d'Or qui récompensant l'excellence dans l'écrimes et l'interprénain a veniment baisse ces derarbes aunés. Ils ne ellibrent plus qu'une clique de tocherons dénuts de tolent qui dépensent l'argent de la guilde en une crévénoit d'autocongrapent cition arrosée de mauutai vin. L'année prochaine, je compte organiser les Snotlings d'Or pour distinguer les reprénataions les plus pitopa-

« De l'argent? Vous croyez qu'on peut gagner de l'argent en faisant du thôire! Mon bon amt, si j'avais reçu une couronne d'or à chaque fous que j'avais entendu cela, j'aurais deux résidences d'été au lieu d'une seule. »







un figurant qui passe en grognant dans sa barbe a propos d'une poche de sang trouée pourra leur donner l'idee tant attendue

#### Pièges et désastres

Horsire

91 minutes

Meme si la séquence de la représentation semble prometteuse la catastrophe guette à tout moment et si les PJ font le molindre faux pastout peut s'effondrer comme un château de carres. L'issue défale est

Scène/Contisses/Public

que la secre culmine dars une explosion de voleries au debiu de Jackey II cuttedo, les enarse post rapidement priende la sus s'es PI remarquent de Trou dels le début, s'ils repéreur les elles sylvains acchés dans les galeries, ou simplement s'ils fichen la pografi s's vica se, produit ne vois inquiete, pas l'il ri a macion indiguitant a finir a preparentation l'Andre val, fisis de les personauges - incrette des plech les chooses se dévouler naturellement et ne forcez pas les événemens ave devoluet rols qu'ils out de control pas les événemens.

### TABLE 6 IL : DÉROULEMENT DE LA REPRÉSENTATION

Crie table est conque pour faciliter la maitrise du déroulement de la représentation et a etc. do see entre la scene et les coulosses. Assurv-vous qui les joucurs qui tennent les rôles de Pansenoire Brois-les-os et du roi Barbe de l'er so hent bien quand ils doivent être sur seène et quand ils duitent.

	Hotaire	Scene/Courses/ Public
Acte I	40 minutes	Public les croises s'amassent devant la scène. Sire de Trois, portant sa tenue de victime de la peste, rôde en bordure de l'attroupement. Le remarquer nécessite un test de Perception Très difficile (-30)
	5 minutes	Scène le PJ jouant un paysan entre en scène. Test d'Expression artistique.
	15 minutes	Scote: le FJ found un paysan quitte la scène.  Conflicer les PI ont droit à des tests de Lecture sur les levres ou d'Alphabet secret (voleurs) pour surprendre la conversation des Hérauts à propos de la hombe.
	20 minutes	Conflisses la bombe est placee dans le faux sanglier (accessoire de l'Acte II) ce que les PJ peuvent remarquer grâce a un test de Perception
	21 minutes	Public sure de Irons se trance um melleure place, dossimulée au nilacu de public 1 o vest de Perception Difficile (2-0) permit de reper ex pestión CDs personnages dans la public somet du musicient dans les galeries s de reussissim un test de Perception Très difficile (30) Ca mauvement est le fait des gaurriers de Lorinore qui permient position pour tier Karl.
Acte II	25 minutes	Coulisses un test de Perception permet de surprendre une conversation a propos de la hombe
Acti	27 minutes	Coulisses: on demande des porteurs pour manœuvrer le sanglier.
-	28 minutes	Scene le sanglier entre en scène. Tentatives pour desamorcer la bombe, tests de Force et de Ventriloquie
	35 minutes	Scène: le sanglier sort de scène (vullses un test de Perception permet de remarquer les Herauis huneux et un autre test de Perception permet de remarquer qu'ils portent des armes réelles
-	36 minutes	Public sire de Trois se rapproche 1 n test de Perception Assez difficile (-10) permet de le remarquer
	10 consides	Condisses - etern jouant Sign ar tombe malade. En test de Commerage permet de savoir qui va le remplicer
-	50 minutes	Scene le PJ qui joue Pansenoire entre en scene Test d'Expression artistique.
Acte III	52 minutes	Coulisses, les gardes fouillent les coulisses, Test de Charisme.
Act	55 minutes	Scorie duel entre Parisenoire et Signiar, qui porte une vraie arme Le public fiue le PJ s'il frappe Signiar Utilisation possible de Coups assonimants, Desarmement, Combat de rue.
	60 minutes	Coulleus les gardes quittent les coulisses
-	61 minutes	Public sire de Trois se rapproche de la scene Un test de Perception Moyen (+0) permet de le remarquer.
	65 minutes	Coulisses, un PJ est poignardé avec une arme empoisonnée
P.	70 minutes	Scene le PJ incarnant Barbe de Fer entre en scene Test d'Expression artistique.
Acte IV	"5 minutes	Scene, test de Perception pour von les signes des Henauts demandant d'empo se oner l'acteer que mearne Signat Public: de Trois arrive, Sixième sens ou test de Sens de la magie pour le remarquer.
	HO minutes	Scène le PJ acteur sort de scène et est bousculé.
Acte V	81 n mates	Proble: sure ut Trous est tres pres de la secrée et non hore de Karl. En test de Perception Assez facile (+10) permet de le remanquer. En presonaga, qui se trouse dans le public et reussit un test de Perception Assez, difficille (-10) reperc dans l'ombre de la aglerie des silhouettes en train de bandre leurs arcs.
-	85 minutes	Soine les PJ figurants combattent les Hérauts sur scène
the VI	90 minutes	Scène, le nécrarque se révêle et attaque Karl Coullsses : les elfes sylvants attaquent

Scòne: les elfes sylvains attaquent





### POCHES DE SANG ET BÂTONS CRAQUANTS

Dans le Vieux Monde, les representations de mystères placent le public au cœur de l'action et lui donnent l'impression d'y participer Comme de nombreux specialeurs ont deja eté confrontes à la violence au cours de leur vie, coincer l'épéc sous voire bras et vous ecrouler tat sol ne trompe personne. C'est pourquoi Englebert Keutschei, l'ancien machiniste de Detlet Sierck, inventa les poches de sang et les

bâtons craquants La poche de sang est une vesse remplie de sang de cochon qui est attachée sur le corps de l'icteur à des endroits strategiques. L'acteur perce la vessic quand il est frappe de façon a ce que le sang pallisse de la vessic, en eclaboussant parfois les notables assis dans les premiers rangs pour leur plus grand amusement (e est pourquoi les places des premiers rangs sont tres demandees et generalement plus

Dans le même ordre d'idec. Les batons craquants sont de peutes baguettes de bois inserces dans le costume de l'acteur au niveau des bras et des ambes et concues pour se braser dans un craquement sonore lorsqu'elles sont frappees par une epee ou un marteau de bois, imitant le son des os broyés sur le champ de bataille

### es acteurs

chères que les autres).



visage rongé par la corruption. Le voir sans son masque est une expérience tellement terriflante que peu de mortels y ont survécu.

Sire de Trois est un nécromancien au talent incomparable, ayant Les personnages suivants participent au drame sur scène ou à celui eu des siècles pour exercer son art. Mais c'est sa dévotion aux qui se déroule dans le public prophéties des Mille Trônes qui est le moteur de ses actes. Ses recherches lui ont permis de trouver une clef d'interprétation des prophéties et il s'est préparé durant des années aux événements Sire de Trois qui se sont deroulés au cours de cette campagne

> Cest une histoire de chiffres. Les chiffres ne mentent jamais, Sire de Irols a été le troisième benéficiaire du Baiser de Sang du disciple perdu. Nagash lui-même est revenu dans le monde à trois occasions. Sigmar est revenu dans le monde deux fois, en tant que Valten et en tant que Karl, et de Trois a lui-même été transforme deux fois, la première fois quand il reçut le Baiser de Sang et la deuxième fois quand il perça les mystères des prophéties. Sire de Trois doit agir afin de s'assurer que les deuxième et troisieme conditions soient remplies.

> Une légende nécrarque peu connue raconte que quand Sigmar voyagea Jusqu'à l'Arbre de l'Espoir au-dela du royaume de Morr, il y rencontra Nagash et reçût le Baiser de Sang d'un de ses lieute nants et qu'ainsi se mélèrent les lignées de Signiar et de Nagash Pour que vienne l'Âge des Mille Trônes, cet événement doit à nouveau se produire. Sire de Trois doit subir la troisième transfor-

mation de sa non-vie et Sigmar doit revenir une fois de plus. Sire de Trois dont donc hoire le sang de Karl, réincarnation de Sigmar. Cet acte conduira à la troisième transformation du nécrarque et entraînera la troisième renaissance de Sigmar, retenu captif au sein de la lignée du vampire. Ainsi les trois conditions seront remplies et de Trois deviendra l'élu de l'Âge des Mille

Certains diralent que de Trois a passé trop de temps seul avec ses livres et qu'il sombre désormais dans la folie, mais il a convaincu suffisamment ses frères de la validité de sa théorie pour que ceux-ci n'interferent pas. Et c'est ainsi que de Trois a échafaudé son projet de tuer Karl dès qu'il a entendu parler de la Croisade de l'Enfant

Points de Folie 6

Vampire nécrarque





Sire de Trois est un vamplre necrarque d'ancien lignage. Son nom veritable est perdu dans les méandres de l'histoire, mais à en croire

ses prétentions, il serait le troisième mortel à avoir recu le Baiser de Sang du disciple de Nagash quand il quitta l'Arable.

Il n'est pas difficile de croire cette histoire une fois que l'on a

posé les veux sur lui : une peau parcheminée par le grand âge et

Caractéristiques 18 ( 1511 ( 51 51 ) 58

Compétences: Charisme (Soc +20), Commandement (Soc). Commérage (Soc), Connaissances académiques (astronomie) (Int +10), Connaissances académiques (généalogie/héraldique, necromancie, numerologie, philosophie) (Int), Connaissances générales (Empire, Tilée) (Int +10), Déguisement (Soc), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Équitation (Ag), Escamotage (Ag), Esquive, (Ag), Évaluation (Int), Filature



(Au) Focalization (EM) Familia (Int) Internetation (F) Innerse mystique (magick) (Int +10), Jangue (eltharin, khazalid) (Int). Langue (reskaniel tiléen) (Int +10), Lire/écrire (Int +10) Percention (Int) Prénaration de poisons (Int +10) Sens de la munia (EM) Torture (Soc)

Talents: Harmonie arthyrique, Magie commune (occulte), Magie mineure (dissipation verrou magiane). Mague noire, Mans mineure (dissipation, terruit magique), magi

Tesits: Armes patarelles (crocs et griffes). Dons du sang (matre en evanie corre, malediction des vampires, nécromancien ne vannt risme). Mort-ylvant, Sens aigulsés, Terrifiant, Vision nocturne

Attaques: 2: Monvement: 5: Points de Blessures: 24

Manie: 4: manie commune (occulte) dissipation meron manime Sombre savoir (necroman est Armes: crocs on entires (1d10+6):

#### Detations

Docunt la remésentation, sire de Trois réde narmi le nublic vêtu d'une lourde cape qui couvre ses baillons souillés. Il peut passer quasiment mapercu dans ce déguisement au milieu de l'attroupement. Lint ou il garde son visage masqua dans ses guerilles, il ne benéficie nas du trait Terrifiant. Il disnose de deux doses de noudre necrotique (voir encadré Poudre nécrotique)

### POUDRE NÉCROTIQUE

Une poudre grise enfermée dans une bourse spécialement concue à cet effet

Connaissances académiques: nécromancie

Pouvoirs: la noudre nécrotique vieillit magaguement tout ce qu'elle touche, qu'il s'agisse d'êtres de chair ou d'acier massif Sculs les adeptes de la nécromancie sont immunisés contre ses effets. En règle générale, le nécromancien souffle une poignée de cette substance en direction de sa cible (test de Canacité de Tir si elle est mobile), ce qui lui fait perdre 2d10 points de Blessures. La poudre nécrotique rouille également le métal, nourrit le bois et transforme le papier en poussière

Histoire: concue par les nécrarques exploitant les méthodes de Nagash, la noudre nécrotique est de la Dhar distillée sous forme physique dont la base est constituée de poussière de malenierre Ceux qui en portent sont de véritables rois de l'évasion car une simple poignée de cette substance suffit à dévorer serrures et gardes.

### Wilhelm Schumacher

Artisan (dramaturge) humain

Wilhelm a assisté à une représentation des Grandes heures de l'Empire a Altdorf quand il était enfant. Depuis ce jour, il n'a cessé de désespérer ses parents à essayer de se faire un nom comme auteur de théâtre au lieu de reprendre la boucherie paternelle lusqu'ici Wilhelm n'a guère connu le succès et a manqué de se nuner a plusieurs occasions. L'apparition de la Croisade de l'Enfant lus a donné une occasion en or. Il a écrit Heldenhammer, une nouvelle version de la vie de la Sigmar et espère que la pièce assoira sa réputation de dramaturge de talent

Wilhelm est un petit homme anxieux a l'apparence quelconque et à la voix nasillarde rapidement agaçante. Il ne supporte pas les mauvals acteurs dans son spectacle, ce qui tombe bien vu que pour la plupart ils ne sont pas maus us mais carrément exécrables

#### Caractéristiques

401 31 35 \$6 (3) Compétences : Commisses (Soc +10) Conduite d'attulante (P) Connecessors pénérales (Empure) (Int) Évaluation (Int) Language secret (language de quilde) (Int), Language (reiksmel) (Int). Lire/ecrire (Int) Marybandane (Soc) Méter (houcher dramaturge) (Int) Percention (Int)

Talente: Calcul muntal Guarriar no Intelligent

Attumes: 1: Mouvement: 4: Points de Blessures: 14 Armes: arme à tine main (nourrhe) (1d1043)

#### Dotations

Wilhalm fait les cupt par durant la solore II set numeros et print analyer ses doutes. Its et relis le texte en annotant les marges II porte une chemise de lin termoée de sueur des hauts deschausses marron, des chaussues de cule et un bonnet marron. Il est plutôt pauvre et n'a sur lui que 10 pa

#### Sigmar, un Héraut déguisé Sergent humain (ex-Mercenaire)

South Diator of Emphasish constructed by non-ducus Marriet at the nale livreront certainement pas. Il a été engage chez les Hérauts pour les situations où le recours à la force est nécessaire et avant gagné la confiance de ses chefs, il sert de relais entre eux et les membres ordinaires. À moins que Dieter, Frederics ou de fro s soit la · Sigmar · peut donner des ordres aux autres membres, ce qu'il apprécie particulièrement. Si le plan concu par de Trois avec la bombe est déloué, alors ce Héraut se voit confler la tûche de tuer le PI qua none le role de Pansenoin. Brone-les-os-

### Caracteristiques



Compétences: Commandement (Soc), Commérage (Soc +10), Conduite d'attelages (F), Connaissances génerales (Empire, Tilee) (Int), Esquive (Ag +10), Intimidation (F), Jeu (Int), Langage secret (langage de bataille) (Int), Langue (reikspiel, tiléen) (Int),

Talents: Combat de rue, Coups précis, Coups puissants, Désarmement Socieme sens Tireur d'elite

Attaques: 2: Mouvement: 4: Points de Blessures: 14

Armure (moyenne): armure de mailles complete (tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3) Armes: arme à une main (marteau) (1d10+5, valeur de critique +1), boucher (1d10+3; valeur de cruque +1; défensive, spéciale), mains nues (CC 66; 1d10+1, valeur de critique +1

#### Dotations

· Signar « arpente la scène en arborant le masque angelique de Sumar, ourlé d'une auréole de lumière 5on armure fait partie de son costume, tout comme sa longue cape blanche. Il sarde une dizalne de couronnes d'or dans une hourse à sa celature

#### Lorinoc

Vétéran elfe (ex-Gardien tribal, ex-Chasseur)

Ancès que les elfes sylvains aient échqué une première fois a éliminer Karl (au Chapitre III), Lorinoc a recu de nouvelles instructions de son capitaine lui ordonnant de survre la Croisade. et c'est ce qu'il a fait depuis lors.

Quand les croisés s'établirent autour de Wolfenburg, Lorinoc y vit l'occasion d'une nouvelle tentative d'assassinat et infiltra chaque nuit un ou deux guerners soigneusement deguises parmi la foule





Son plan était sur le point d'aboutir quand le malheur frappa. Alors qu'il se préparait à eliminer Karl, les hommes de sire de Trois kidnapperent deux de ses guerriers

Lorinoc suspendit son plan pour rechercher ses guerners disparus. Ce n'est que la nuit de la représentation du mystère qu'il les localise enfin dans la tente des Hémuts dans les coulisses

Ouand le vampire se révèle au mulieu de la foule, Lorinoc craint que celui-ci ait autre chose en tête que la mort du garçon et il crible le mort-vivant de flèches, ce qui donnera peut-être au jeune Karl une chance de s'echapper

Politis de Folie: 4



Compétences: Alphabet secret (rôdeur) (Int), Connaissances générales (elfes) (Int), Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag +10), Escalade (F), Esquive (Ag +10), Fouille (Int), Langue (eltharm, relkspiel) (Int), Perception (Int +20), Pistage (Int +10), Soins (Int), Survie (Int +10)

Talents Acuite visuelle, Camouflage rural, Coups pussants, Dur à curre. Guerrier né, Intelligent, Maîtrise (arcs longs), Rechargement rapide, Réflexes éclairs, Tir en puissance, Tireur

Traits: Vision nocturno

#### Combat

Attaques: 2; Points de Destin; 1; Mouvement: 5; Points de Blessness 15

Armure (moyenne): armure de culr complète et casque (tête 3. bras 1, corps 1, jambes 1) Armes: arc elfique avec 10 flèches (1d10+4; portée 36/72; rechar-

gement gratuit; perforante), arme à une main (épée) (1d10+4), dague (1d10+1)

#### Dotations Lorinoc porte une veste de cuir dans des tons gris et verts qui se

fondent avec son environnement. Une cape vert sombre tenue par un fermoir en argent tombe sur ses épaules. Une petite bourse à sa ceinture contient un nécessaire antiposson

#### Gardiens tribaux (6) Gardiens tribaux elfes

Ces elfes silencieux et appliqués suivent les ordres de l'expérimenté Lormoc sans la moindre hesitation. Ils sont habitues aux privations mais l'état du camp de la Croisade de l'Enfant les a affliges. Ils veulent en finir avec cette mission afin de pouvoir centrer chez eux. Ils n'hésitent pas à se lancer à l'assaut de la scene dès que leur chef leur en donne l'ordre

#### Caractéristiques

T 4 41 5165 125 Compétences: Connaissances generales (elfcs) (Int), Deplacement

silencteux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Esquive (Ag), Fouille (Int), Langue (eltharin, reikspiel) (Int), Perception (Int), Pistage (Int), Survie (Int) Talents: Acuité visuelle, Intelligent, Maîtrise (arcs longs),

Rechargement rapide, Tireur d'élite Traits: Vision nocturne

Attaques: 1; Mouvement: 5; Points de Blessures: 12

Armure (légère): veste de cuir (bras 1, corps 1)

Armes: arme à une main (épée) (1d10+3), dague (1d10), arc elfique avec 10 flèches (1d10+3, portée 36/72, rechargement gratuit; perforante)

Les gardiens tribaux portent des vestes de cuir sous leurs capes vert sombre. Ils portent une épée et une dague effilée au cote :1 un carquois rempli de flèches dans le dos

#### Hérauts (7) Coupe-jarrets humains

Les Hérauts qui se sont infiltrés dans la troupe tiennent divers rôles dans la pièce, de figurants à des rôles plus importants, en fonction des actions des PJ Ils sont extrêmement motivés, car ils savent que de Trois les detruira s'ils échouent

Points de Folie 2

#### Caractéristiques



Compétences: Commérage (Soc), Connaissances générales (Empire) (Int), Esquive (Ag), Jeu (Int), Language secret (language des voleurs) (Int), Langue (reikspiel) (Int), Résistance à l'alcool (E) Talents: Coups assummants Coups precis Desarmement, Force accrue. Réflexes éclair, Sur ses gardes

#### Combat

Attaques: 2; Mouvement: 4; Points de Blessures: 14 Armure (moyenne): gilet de mailles et gliet de cuir (corps 5) Acmes: arme à une main (épée) (1d10+4 : valeur de critique +1), coup-de-poing (1d10+1; valeur de critique +1, assommante)











### Chapitre VI : Les Hérauts d'une Aube Nouvelle



#### Dotations

Les hérauts portent les costumes qui conviennent à leurs différents rôles dans la pièce

## La représentation

La pièce se joue en six actes, qui ont peu de chances de se dérouter

#### Acte I: la Naissance de Sigmar

« Ce fut sous un ciel chargé de présage oue je le troupai »

- ACTE I, SCENE II,

le premier acte raconte la passance et l'enfance de Nomar

### Dans le public

Les specialiteurs font salerner tartidis que s'auvore le ruleau lisquiré. Un consequent de visages contremple la scèrie, avide de la fevreur religieuxe que cette exprésentation leur promet. Tartidi que les activas pres que publis. Un personnage sur sevire pout le remarquer en reliable sait un test de Percention Très difficile. Cal se sait un test de Percention Très difficile. Cal se sait un test de Percention Très difficile. Cal se sait un test de Percention Très difficile. Cal se production de la marque de la consequence production de la consequence productio

#### EXTRAITS DE L'ACTE I

- « Par ma foi, gente dame, il revient à mon père de décider comment il convient d'agur. Entre ceci et l'Infamte sur l'herbe verte, nous voici en grande détresse. »
- Non point, bon porcher, ce n'est pas le jour nouveau qui blesse musit la gloire qui se rouve sous le soleil levant et qui écipse l'astre glorieux. Cet le gorçon qui me fait me couvrir les yeux. Il est à la jois puissant et froglie, une énigme véritable pour un homme pleux comme fe le suits. »
- Hélas, pauvre Frederick, car il a contemplé la grandeur et son cour illustre ne pourra vius connaître le repos. >

#### Sur scène

Le premier acte met en scène une dizaine d'acteurs jouant des rôles de bergers, de guerriers et de sages-femmes. Un des acteurs est en retard pour as acen et Wilhelm demande à un P (611) yen a un de présent) de jouer le rôle du paysan numéro trois. Le rôle demande laste de faire de la figuration, avec tout de même une lapre de dialogue: « Non messire, je n'avions jamais rien vu de montelation.

Le PJ qui tient ce rôle peut effectuer un test d'Expression arristique (acteur) Assez facile (+10) pour jouer de mantere convaincante. Sinon il est pris d'un fou rire et se fait passer un savon à sa sortie de scène

Si aucun PJ n'est présent, Wilhelm tient le rôle lui même

#### En coulisses

Les confisses fourmillent d'activité. Des acteurs attendant leur tour sont attroupés au niveau des sorties de scène tandis que d'autres regardent le spectacle, récitaint de leurs lêvres silencieuses les dialogues des confédiers sur scène. Des personnages vigilaints qui possédent les compétences Lecture au l'es lêvres ou Alphabet secret (voleums) peuvent tenter un test Assez difficile («10) pour suprendre la conversation disortée de deux figurants. Ils parient

de placer la bombe funtigène dans le sangher factice qui sera au cœur de l'action dans l'Acte  ${
m HI}$ 

Si les personnages ne surprennent pas cette discussion, is aurorat une autre chance de renarquez un événement ficheux = a savoir l'installation de la bombe dans le sanglier = sits surveillent cattement les coulses et rétussissent un test de Perception Assex facilie (+10). Le sanglier de bois est au centre d'un atmospenion de unes sous un le met con-ensent box d'internation de 31 de l'internation de 31 de l'internation de 31 de l'internation de 31 de 10 de 10

#### Acte II · Sigmar et le sanglier Brochengire

« Les époques désespérées engendrent des hommes désespérés et c'est pourtant ces époques qui nous poussent à nous surpasser. »

- Acte III, scene IV, L'etrange histoire de Dr Zherkhill.
Et de M. Chaum, par Detlet Series

Cet acte raconte le combat du jeune Signar avec le terrible

# sangher qui terrorisait la région

Quand le rideau se lèse sur le deuxente acts, trut personnigsurveillent le public peut remarquer dans la faule un mendant repoussant en réussessant un test de Pecception Difficile (2a). Les personnages se trouvant dans le public ont également une chance de le remarquer, mais avec un test Très difficile (3a) les maladés et les infirmes on tornalisement éte carrier du théâtre afin de ne pas incommoder le public et un test de Commérage Asser facile (+10) confirmers lapphasien of une telle mesure. Si jamas les personnages viennent voir de plus préte de fine de la commercial de la confirmer la public et et de mesure. Si jamas les personnages viennent voir de plus présoluir, attour

### EXTRAITS DE L'ACTE II

- « Le jeune Sigmar chancela, sut qu'il n'avait aucune chance Dès qu'il vit ce groin hérissé de défenses
- De pourceau oui, mais deux fois plus grandes Ce n'était point un sanglier normal, oraie était la légende.
- « Voyez là, ce n'est point la rageuse fureur qui tourmente cette bête mais la douleur dont l'aiguillon l'a dépossédée de sa nature paisible. »
- « Rus de mouvement brusque ni d'action agressive, à moins que tu ne veuilles faire de ta femme une veuve. »

Enfin, tout personnage se trouvant dans le public et résustissant un test de Perception Tels difficile (-60) remarque un mouvement (ugiff dans les guierles au-desses de la scène. Il règgi des vieles de la companyation de l

#### En coulisses

Des personnages vifs d'esprit qui ont remarqué la bombe placée à l'Intérieur du sanglier factice pourront se pourront se pour evolontaires pour manœuver l'accessoire, ce qui nécessite un test Assez facile (+10) de Charisme ou de Marchandage. Si les personnages ne répas sent pas tout de suite, deux autres hommes se proposent et font rouler le sanglier sur seène.



Toute tentative de parler de la bombe ne reçoit que des railleries, ou est considérée comme une invention des accessoristes pour améliorer la scène.

In examen du singlier factive révêle une mêche qui se consume hertneme. Elle a été calculer préssement pour déclencher la boube au bon moment. Les PJ peuvent jeter de l'eau sur le singlier un vider dessus l'une de leurs poches de sang, car il ny a pas force ment d'eau à porter de la main dans les coulsses, afin d'étendre la méche. Comme il ny a pas le temps d'enlever la bombe avant que le singlier doive faire son entré sur scene, si les PJ n'ont pas éteint la meche en condities, ils downet le faire sur scène!

Les PJ restant en coulisses pourront remarquer une interessante extruét. En personages observant attentivement les loges pourra effectuer un test Assec difficile (-10) de Lecture sur les levres, Perception un Alphabet secret (volleurs) pour surprendre deux anume et colérique si les Hérauts soient les PJ porteus du sanglet édipour leur plan Si les PJ manquent cette discussion, alors les deux PJ qui ont ruiné le plan de la bombe sont bons pour une embascade sarprise un peu Plos tard.

Un test de Perception supplémentaire révèle que les deux comploteurs portent des armes réelles sous leur costume.

#### Sur scène

Comme pour l'Acte I, il y a une dizance d'acteurs impliques dans cet acte qui met en scène le jeune signar et les guerniers de son père. L'acte est centré sur l'accessoire en bois représentant le sangher Brochenoire, un gros mannequin monté sur roues qui nécessite deux porteurs pour le déplacer sur la scène et pour le manœuvrer. C'est cet accessoire qui contient la bombe.

Pousser le anglier sur seene et le falte manœuver ensuite exige cles deux porteurs un test de Force Thei facile (450). Si les deux tests sont révuss, le sanglier se déplace d'une manière très réaliste à un test échoue, il fant quetiques elfons pour que l'authorite crès à un test échouer, il fant quetiques secretés du sanglier Si les deux tests échouers, le sanglier bouge à petre et des fruits pourris et des custs content à pleuvoir sur la seche custs commencent à pleuvoir sur la seche

Non seulement le mannequin est difficile à mancauver mals les porteurs dobrent aussi mitre les grognements d'un cochon. Un test de Ventriloquie Assez facile (+10) permet de réaliser une initiation décente, comme avec le talent initiation. Sinon, quelquecountements moqueurs se feront entendre dans le public. Qui a dit que le métier d'acteur était facile?

les 19 porteurs peuvent toujours verner de l'eau ou du sang just les anglier pendiur qu'il sont suis soères. Une autre solution est de tentre un test d'Escamotage Difficile (240) pour enlever la bombe de quelque chose. Su autrus de ces deux neutres n'est prise, alors pouver le s'argite en couloses pour priséger les spectatives est une autre option. Cett action révielle dains un nuage de finnée qui n'emplit que les coulisses, ruinant la diversión du nécrorque n'emplit que les coulisses, ruinant la diversión du nécrorque n'emplit que les coulisses, ruinant la diversión du nécrorque n'emplit que les coulisses, ruinant la diversión du nécrorque n'emplit que les coulisses, ruinant la diversión du nécrorque n'emplit que les coulisses de la company de n'emplit que les coulisses de la company de n'emplit de l'emplit de l'emplit de l'emplit de la difficie de l'emplit de l'emplit de l'antice de l'emplit de l'emplit de l'antice de l'emplit de l'emplit de unitable de Le dous e déclerence.



#### Acte III: la bataille du pont d'Astofen

#### « et son coup lui arracha la tête. »

- ACTE III, SCÈNE V, LA VERITABLE HINTOIRE DE SIGMAR HELDENHAMMER, PAR DETLEF SIERCE

Cet acte raconte comment le jeune Sigmar gagna son bouclier en combattant une bande de guerriers du seigneur orque Pansenoire

### Dans le public

Sire de Trois se rappruche davantage et, entre les actes, se glisse tuquous plus près de la sciene Les personnaiges sur s'eche peute les personnaiges sur s'eche peute les remarquer en réussissant un Test de Perception Assez diffficile (-10). Ceux qui réussissent de dux ou plus remarquent que yeux hisent, 5i les PJ attaquent ou artirent l'attention du vampire, massez directement à la partire intitule Le chous se déclenche.

#### En coulisses

Les événements se précipient Alors que l'Acte III commence, II devient evident pour les PI que l'acteur qui interprite 'signar est tombe malade 'Shis enquétent a propos de son remplaçant, un test de Commérage Assez difficile (-10) permet de le repérent Le reuplaçant est un agent des Hérauts (une information que les PI connaissent déla ou pas selon leurs investigations anteriures). Un test de Perception Assez difficile (-10) revele que le Héraut porte une arme recelle e la ciciture.

Four rendre les choses encore piere, des gardes de Tendos de Rai viennent patrouller les loges d'unant et autre 1000 comportement suspect attitre l'attention des gardes et peut nécessiter un test de Charlsme de la part des P J fair des soortie d'un mauvain pas. 3% à ce des cadavres dissimilés en coulisses, alors fil y a 10 % de chances qui les gardes les décutivant les gardes repartent alors chances qui les gardes les décutivant les gardes repartent alors parties de la completique la fait de la completique la fait de aux personniques qui l'essileraient d'aider leur compagnon en train de so batter su séchie.

Plus de la cours de l'assentire, un PJ s'est peut-être retrouvé face à facteur qu'état supposé jour Pamenone et dout maintenant faire la preuve de ses talents de comédien Sinon, Wilhelm vicat touver un des PJ en coulisses et los fait enfille en ungence le costume, lus fourre dans les mains son texte, tout en capitiquan et la facture creas pour le folé est tre mon et incapalle de continur in québigues instants. Futforture personnage est posses sur sont le viet de la facture les de la facture les de l'activités personnage est posses sur sont le nois lus rout ex est polyprande par une armé emposiennes à la fin de l'acte : les Hérusts veulent empêcher ce metteur en scène tuillon de géner leurs plans

#### Sur scène

A son apogée, la grande scène de hataille de cet acte implique pas nons de quarante acteurs déguisés en orques, en gobelins et en suerriers humains

Pinsenoire Brole-les-os entre en scène au début de l'acte et y reste iusqu'à la fin. Il a un long morceau de dialogue dont une grande partie dans une langue qui est peut-être du veritable gobelin, mais personne n'a eu le courage d'interroger Wilhelm sur Lauhentacte de ces répliques.

En rason de la difficulté de ces repliques, qui sont pour l'essentiel du charable, le personnage incurnant l'ansenoire dont unprovisen. Il doit effectuer un test d'Expression artistique (acteur) Difficile (-20) pour réussir à lunterpéter son rôle de numère credible Si le PJ en question ne possède pas la competence Expression artistique (acteur), il peut tenter a la place un test de Sociabilité l'ires difficile (-20) Un test réussité évite que les

### LA BOMBE FUMIGENE

Sure de Trois a fabrique cet instrument inédit après de longue recherches sur les armes à poudre et sur les propriétés de la funde àcre. Il a réalisse de nombreux essais et a finalement réussi à crète une bombe stable et capable de projeter de futunée même lorsqu'elle est allumée par une mêche à combustion lente.

Une fois que la mêche s'est consumée, utilisez le grand gabarii pour mesurer la zone couverte par la fumée. La bombe continue à émetre de la fumée pendant cinq rounds. Durant ce laps de temps, la visibilité est rédute à deux mêtres (une case) dans la zone affectée la fumée n'a pas d'autre effet. Selon les conditions climatiques, la fumée pourra se déplacer ou se dissurer analdement.

Ces bombes ne fonctionnent pas sur un résultat de 1 sur 1d10.

À condition de disposer des matériaux et ingrédients de référence, les bombes fumigènes peuvent être fabriquées par ceux possédant à la Compétence Métier (agruebusier) ou ayant des décennies devant eux pour faire des essaus. Chaque bombe culte 15 cs.

éléments les plus tapageurs de l'auditoire lui jettent des poignees de boue, du crottin ou des légumes pourris.

En debors du risque qu'implique une mauvaise interprétation, le personnage Joueur incarnant Pansenoire cour un véritable danger dans le final frénétique de l'Acte III. L'acteur Jouan Sigmar est tombé matade (il a en fait été empoisonné par les Herauts) et a été emplacé par un Héraut armé d'une véritable arme

Des que le duel légendaire entre Pansenoire et Nogmar a commencé, le Hérart qui jou Signar tente de tuer le 97 Comme tous les crestumes comportent des poches de sang et des bâtons craquants, cette tentative de meurire passe pour de la même scène. A moins que le 97 se soit débrouille pour ammere une arme sur scène, il risque d'être en grand danger lors de ce duel.

Afin de survive, le PJ incarmant Pansenoire don invenser le couse de l'histoire et vaincre Sigmar! Ce qui provoque la colère de l'auditoire, qui le hue à chaque coup qu'il porte à Sigmar. Si cela se produit, sire de Trois passe à l'action et vous pouvez passer directement à la partie intutéle. Le chaos se déclenche.

### EXTRAITS DE L'ACTE III

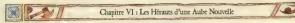
« Snargh schniss ach mardar! Morrghh! Arghh! Kneiss ablch Waagh! » Beaucoup d'historiens pensent que cette citation est fausse car une fois traduite elle semble beaucoup trop cohérente.

• Ne reuze, pas au lit en ce jour mois venez montrer à l'enneuri l'umpleur de voir mégro. Ejuc cliui coi voir or amure et que voire épét montre voire juste furure à voir que des bêtes comme celles que se tienneur devoir nous paissent encore contemple le la lumière du jour. Ceta qui ne sont pas à nos côtis regorderont derrêter eas dans jour. Ceta qui ne sont pas à nos côtis regorderont derrêter eas dans celles que de la la lumière du le la compartie de la leve de la color regorderont derrêter eas dans celles qui nous attend leur être dénéte. Mes frêres, faisons en sorte qu'ils pleurent de houte.

### EXTRAITS DE L'ACTE IV

 Devant tous ceux assemblés en ce jour je consens à ce pacte et fais serment de l'honorer même si le monde entier me pousse à l'oublier. C'est la parole que je te donne. »

« Jamais sur un champ de bataille les nains n'ont contracté pareille dette de gratitude, même s'il ne reste que si peu d'entre nous. »



Le 9) aun intéré à nouver une solution un peu plus subilé pour surver au duel. Les talents Coups assommants. Désamement et Comhat de nue peuvent l'aider à faire passer as luter, notine sait une pour une scène chorégeaphies. Il dont de s'anquiéer, Cene talen signière, que la foule n'a aucure au de de s'anquiéer. Cene talen n'est pas ausée et pour exogér l'aude des penonnages qui se trouvent en coulisses. Ben sti, le penonnage peut simplement s'enflur

### Acte IV: le roi Barbe de Fer

« L'or mal acquis peut bien briller de tous ses feux, mais l'éclat de l'or librement donné outrepasse celui du soleil. »

- ACTE II SCENE I,

Cet acte, qui met en scène le PJ qui interprête le rôle du roi. Barbe de For, resonte comment Signara a suvé le roi, nain et Lalinux, qui dis conclurent ensuite. Au plus fort de l'acte, plus d'une sungiane d'acteurs sont sur soche et le fait que ceus-ci solent de l'une sins et soient par conséquent trop grands pour jouer des nainsext un problème qui a échappé à Wilhelm.

#### Dans le public

Un personnage présent dans le public et possedant le talent Somiene sens reservent un frison hu prarounif réchnic untils que le pressentiment d'un danger monte en lu. Sie de Trois s'approche encor plus pes et est quasiment au bord de la scène the personenter plus pes et est quasiment au bord de la scène the personrenza personne de la presentation de la companyation de la scène de personne raviolisant un test de Perception. Un pensonnage se trouvant présde des no plus à l'un de ces tests révète les yeux tuisants du étauplier. Affaque le vanighe a molte directivent à la partie Intivangiler, d'Anque le vanigne a molte directivent à la partie Inti-

#### En coulisses

Si Wilhelm est toujours en vie et eil y a un PJ en coulisses, il cherche Frénétiquement quelqu'un pour jouer le rôle du roi Barbe de Fer, de préférence un nain, mais n'importe qu'i d'autre fera l'affaire. Comme dans l'acte précédent, le personnage n'à pas le temps de protester qu'il se retrouve costumé, son texte à la main, et

A ce moment de la représentation, les Hérauts ont probablement destriblé tous les PJe errouvant en coulisses et possent à l'action pour l'en débarraiser Durant un passage particulièrement mouvement et de saccosifers sont déplace productin que n'entre de faunt de l'action de l'actio

#### Sur scène

Le rol Barbe de Fer entre en scène au début de l'acte et y reste jusqu'à as conclusion. Là encore, le personange qui joue ce rôle a de nombreuses repliques à miemoirier. Afin de rester convancant, il doit effectuer un test d'Expression arristique (acteur) Assez difficile (10). Si lie e possède pas cette compétence, un test de Sociabilité Assez difficile (-10) empêchera le pire des moqueries du oublic

Les Hérauts mettent leur plan de secours à exécution durant cet acte et s'ils ignorent encore que c'est un PJ qui ponte le costruite de Barbe de Fer, ils attendent en coulisses près de la scère pour lui faire signe. L'idee était d'appliquer un poison sur les gants du costume de Barbe de Fer afin d'empoisonner l'acteur jouant signara. au moment où il serre la main au roi nain, et ainsi qu'un Heraut

Pour coordonner ce plan, deux Hérauts se tiennent sur les côtés de la scène et font des signes. Si le PJ acteur réussit un test de Langage secret (langage des voleurs), il réussit à comprendre leurs instructions. Sinon, il constate juste que des figurants lui font de chelle de soures de la soures.

À la conclusion de l'acte, alors que le personnage de Barbe de Fer sort de scène, les Hérauis un découvert qu'il y a un imposteur parmi eux, Le PJ est victime d'un croc-en-janihe au moment ou il sort de scène et doit reussit un test d'Agillié Moyers (+0) pour éviter de se retrouver à terre. Puis les Herauis en profitemt pour se fondre: dans l'attroupement des acteurs qu'il encombrent les

### Acte V: la bataille du Col du Feu Noir

« Fuir ou ne pas fuir. »

- ACT IV, SUINT III, ROMELES ET BREWHILDS, PAR MAGNES OPPREHEIM

L'acte V couvre la grande hataille du Col du Peu Noir et offre à de nombreux personnages l'occasion de monter en scène s'ils le sonhaitent. Les litres de sang de port, jaillissant des poches de sang jainéliarres prandement ce sonctacle enoustoulland.

#### Dans le public

Sire de Trois est presque sur le point de fraipper et un personnage sur scène ou dans le public le remarque en réussissant un test de Perception Assez facile (+10). Un personnage dans le public qui réussit un test de Perception Assez difficile (-10) voit dans les ombres de le galerie des silhouettes se lever et hander leurs arcs.

### En coulisses

Au début de l'acte, les PJ encore dans les coulloses ont une chance de s'en prondre aux Héraius en se mélant Cassa difficulté à la foule des figurants qui se préparent pour la grande scène de bataille. Les PJ qui restent dans les coullises se retrouvent seuls avec quelques accessolraises et quelques ligurants. Si les personnages ont remarque sier de Triols parmi le publis, connez a ces personnages uner chance de la compara de publis connez à ces personnages uner chance de la Colo Nila décident (dattaquer de Triol passez directement à la partie mutière le chèmis de déclenche.

#### Sur scène

Cet acte offre aux personnages l'occasion d'affronter librement sur scene les Hérauts qui restent. Il sera évidemment très utile aux PJ d avoir de véntables armes à ce moment-la, car les Herauts s'en prennent aux PJ et disposent de vraies armes.

Catte battille offre une excellente couverture pour toutes sortes de tactiques chandestines et d'assassinats sous le manteau. Même si le combat est chorégraphié il n'est pas rare de voir les participants se blesser et le spectacle d'acteurs inanimés transportés hors de scène n'est pas inhabituel dans ce genre de spectacle.

5i possible, les Hérauts tentent de se mettre à deux sur un même PJ, afin d'accroître leurs chances.

### Acte VI: Sigmar affronte Nagash

- « Méfie-toi des fiancées du nécrarque. »
- ACTE II, SCENE I, UNE PARCE DANS LA BRUME, PAR DETUR SIERCE









 Le Vieux Monde tout entier est notre scêne, mais nous ne sommes que des assassins. »

- ACTE IV, SCENE IV, LE PRISONNIER SOLITAIRE DE KARAK KADRIN, PAR IACOPO TARBADASCH

Ce dernier acte retrace la bataille entre Sigmar et Nagash, Mais la violence qui a menacé d'exploser tout au fong de la pièce éclate bientot et plonge la représentation dans le chaos si cela ne s'est pas délà produit

#### Le chaos se déclenche

Les personnages restes en coulisses durant cet acte ont peu de choses à voir jusqu'a ce que de Trois se dévoile dans le public

Cet acte s'ouvre avec une dizante d'acteurs sur scene incumant hyanar et les quelques suivants qui lui son reasfes fidèles Les choses se déroulent normalement jusqu'à ce que Nagash fasse son entrée sur scène. C'est à ce momenéta que tout s'éffonds cela ne s'est pas déjà produit avant). Les événements suivants Senchainent.

- Sire de Trois se débarrasse de son déguisement, l'appant de terreur tous ceux qui le voient. Il se jette sur Karl (ou la doublure de barl)
- l'auditoire est pris de pamque. Si karl est reellement present environ la mostié du pub ic se presser sers. Il rilatat pour le proteger, mais s'il n'est pas present, les spectateurs kitent pour prendre la fuite, se déversent dans les allées et se piétinent dans la nanique.
- M les elfes sylvains sont toujours dans la galerie, ils arrosent de frois de flèches, pensant que le vampire va emporter l'Entant
- Les Hérauts encore en vie profitent de la confusion pour attaquer les Pl

Tout PJ ayant vue sur de Truk ofth reussi un test de Terceur ou fun. Cerc qui reusissent le test ou qui ne peuvent pas voir le sampire peuvent agir normalement, combattre le vampire, les llerauss, en les effes sylvains. Soller et ses hommes donnent quel que rounds aux PJ en offrant leur vie pour prenéger l'Enfant (qui II ayance du via RAT ou paya 1.3 pippart des combats seront des alloniements à un contre un et chaque personnage devrail livree (dis combines de la contre un et chaque personnage devrail livree de sonne de la contre un et chaque personnage devrail livree.

Li battille confinue autant que necessaire Lorinoc et ses hommes quitnet le combat des qu'au moins deux gardiens tribaux sont forntés. Les Herauts se battent jusqu'à la mort et sire de Trois combits jusqu'à ce qu'il soir rédait à cinq points de Blessurs ou moins, auquel cas il s'enfuit par n'importe quel moyen dont il dapose et ne réapparatira phis jusqu'au chapitre final de cette aventure. Le double de Karf devrau périt au cours de la bataille sinon, lleimut tente d'adel Flafant a sortire de la

# Apres la bataille

Queste Insocratisses, a titute hard on sen double or goal declinear et prenne la folke, à un moment au course de l'attonnice, noi il l'assessimiler un pourrul reféé de un sur la secre l'est Pl qui rea ranquent des peuvent récopèrer ce petit libre sons roupe de l'attonnice l'ince leure utérieure de ce lournal révele qu'il s'agit d'une suite de prophéties et d'étiques mysteressus de l'intercontrolle la soites prophéties de d'automnice suite de le competité de l'action de l'action de l'action de l'action de la competité de la comme de l'action de l'action

### EXTRAITS DE L'ACTE V

4 Ils obscurcissent la terre de leurs formes répugnantes. Ne taissez pas leur apparence éteindre voire courage, ni leurs cris terrifients vous priver de vos forces. Avant la fin du jour, leurs cadavres couverront ce champ de bataille. »

 Sept fots sept fots je les frappai, mais il en arrivait toujours autant pour prendre leurs places. Les hommes tombolent autour de moi, mais mes bras continuaient à faire tourner mon marceut unudis que le song marrélait mes tempes, jusqu'à ce qu'enfin la victoire soit menne.

### EXTRAITS DE L'ACTE VI

« Les humains sont du bétail. »

 Colline et visage désolés, sa marche meurtrière rien ne peut l'arrêter,
 Le puissant Sigmar ne faillira point, malgré la fatigue il avance au loin,

Magie cruelle et magie funeste, ne suffisent pas pour briser sa queste, Brillent les lumières et les épées, la légende de Sigmar est achevée »

Kaller (ou Essenbach SII a été tué) et ses hommes bouchent le secteur. Ils out des questions et entendent obtenir des réponses Comme les coulisess sont ouvertes sur le reste du camp, les PJ peuvert quitre les heux auss trop de difficultés. Mais se sesson peuvert quitre les heux auss trop de difficultés. Mais se sesson et emphosimés avec les autres acteur et figurants, Durant les 185 jours assistants, les PJ et les acteurs sont interroges sur les événemeres. Les pars mages es prons et qui avaient Intention de tuer Act au cours de la pres entation pourrient buen finir pendis, mais un point de Destin opportunement utilisé peut leur dontre chapter subanné. Ceux qui ont audé à protéger lest and encore une fois salués comme des heros et Helmat vient leur demander leur acté comme cela est explique dans le Chaptire VII.

#### RÉCOMPENSES

Les personnages joueurs devraient recevoir environ 300 points d'expérience à la fin de cette aventure

Action	XP
Les personnages ramènent Karl sain et sauf au concile	10
Les PJ rencontrent Nils et acceptent de l'aider	10
Pour chaque personnage qui a trouvé un moyen de participer a la représentation	10
Pour avoir trouve le fabricant du poison	20
Pour avoir decouvert le secret de frere Marcus	10
Pour avoir aidé a garder le secret de frere Marcus	15
Les personnages tuent/dejouent Karl Trois	5
Les personnages reussissent a surprendre la conversation	n
des Hérauts dans le pavillon vert	10
Pour chaque acte de la pièce auquel le PJ a pris part	10

Arrêter les elfes sylvains 20
Arrêter de Trois 20
Sauver la vie de Karl ou de sa doublure 50
Vaincre tous les Herauts 20

Vaincre tous les Herauts

Bonne interprétation de son personnage 50-

rar





# OUE LA MORT NOUS SEPARE

Tous ces discours sur les droits, le commerce et la liberté... c'est n'importe quoi. Ces fadaises ne sont qu'un masque de plus que portent les humains pour dissimuler leur avarice et leur détermination à trabir leur prochain. Les Marienburgeois? Des bâtards sans bonneur, tous autant qu'ils sont. ?

- OTHRUN KARLIKSON, GLADIATEUR NAIN

# Chapitre VII

<del>(</del>•

Procut un long de la cimpagne, des sogneun vamptres ont compine et complete peur capture le gruton undepensable de laurs projets pervers linguire par un enterpretation toute penonnelle d'une incienne prophète, charun d'entre cus voit de prendre une place culminante lorsque le Champton de la Noit s'assiera sur le troite du montée, deu mon mois s'appar révolte un autre proyet pervers, cette fols ourdit par Lydla von Carstein de Sylvaine.

### Contexte de l'aventure



Bern sife, Karl fr. 2 pas etc enleve. Dans la confission de la prese. Raf yese elclipe, Jacourcum sved la lineré a la referente do no racke de Taligand appelé Madame Yago. Plus fot dans la surre. Karl a recrouver sols mel la na paris, que Madame Yago pouse l'aider à recrouver so mère. Karl a revelé sa vision a deux de ses conseillers tellemut ef feère Pécedrich de Mort Karl a demande à Perdedrich de l'escortre, (neograno, à Talagand et au retour, andis que Helmut enzial en arriver pour ressurer la Croisade durant son absence.

Le plan de Frederich consistan à évacuer Karl dans un cercueil percé de minuscules trous. Heureusement, personne ne s'est demandé pourquoi Frederich quittant soudainement le campement la nuit de la piece, en condulsant un grand corbillard noir pour, sans doute, effectuer des rites funéraires. La ruse du cercuell assurtreial le secret et élognerist les fidèles indésinbles. Sant ris suppeur du cercuell sombre, il a surmonté ses peurs durant son enlevement des mains de Tobias. En fail, le vospage dus laises un repli salvateur comparé à l'attention constante dont il est l'objet Eliterieur rembourré du cercuell est même assez confortable.

Il est important de noter que la vision de la diferent en la tri. Il ut méve envoyé par la Sorvière Noble; protestant du titiser Madanue Aggi, comine moyen de décourir le nom des conseillers de la Nari Nami que la Sorsian. Notre ne parise, utiliser sa maga des reves para secrete a l'esprit d'une personne, elle doit d'abord connaître sun non, Les PJ en feront bientif le Preprience.

#### Les prophéties vampires

Sur tout le Vieux Monde, les erudits de l'ancien Nehekhara travailent à recomposer l'histoire de la NeFormanien, le no mobreux rouleaux et hiéroghyphes ont élé récupérés sur la Tierre des Musics mais ces arfetacs sont souvert abines ou mult radulus, quand si n'ont pas élé volenaurement cryptés par teux auteur d'19 y active l'hébreur popuès concernant l'origine du s'amprissar et Lahma, l'exode des vampures vers le Vieux Monde et le grand prétre des cultes mortuales qui deviendre le Grand Necromant Augast.

I'n fals, un groupe déterminé d'académiciens travaille en secret pour débusquer la véride d'errier la légende de l'appublicos de Nagash, Après que le Grand Nécrornant a été chasse de Khemit en 1-690 C.], il a apparemment dispara de l'histoire éctile pendant proesque cinq cents ans. En se basant sur des explorations récentes et des sources secondaires, la phopart des histoires afeccrofient à dur que Nagash a atteint la dévinité, érigé Nagashazzar et ment une grande guerre contre les skavens durant ces antinées égarées par le des l'apparais de l'appa

Les rouleaux de la cite nehekharéenne de Zandri relient Liputhéose de Nagash aux cinq lignées vampures. La traduction exacte de ces hiéroglyphes est sujette à débat, mais ils semblent indiquer









que la lignée de Nagash fut maudite par les dieux antiques, et que des conditions complexes doivent être réunies pour lever la malé diction. Les interprétations de la malédiction varient énormément selon la nationalité et la religion de l'Interprête Ce domaine d'étudition constitue un assemblase de demu-vérités historiques, de dition constitue un assemblase de demu-vérités historiques, de particular de la constitue de l

numeurs et d'eségèse théologique que l'on appelle collectivement les propheties vampires les propheties vampires.

Bien sûr, les vampires sont rurement d'accord sur des aujets bands, et moins encore sur la véritable nature de leur maledation on, plus ampartant encore, sur ce qu'il faut faire pour la lever (Voir

# des cinq lignées sur les prophéties.) Les normades Ou'rashi

Apart préciderament décauvert Ellisté de Vic, Nagash avait pais ée uns cereis aux hompell'înt chassé du Rément, le finança elisté ée uns tereis aux hompell'înt chassé du Rément, le finança elisté permit au prêtre de conserver sa Jeunesse, mais îl ne put le pentiger de l'exposancian au désert, Seele une rencontre forrulie avec une tribu de nomades sauva Nagash d'une mort certaine La tradition onile Qu'estal soutient que Nagash fui seconu et vecur pami cur pendant un tunips avant qué nu deconarent se vern affile décenté Quand Nagash fusiones mortet, tuniba ansureros.

Initialement, les Qu'rabit catient disses, car de catient au currant du la dispaire du grand priter Mals Nagash incarnat les débaus nomades de ruse et d'ingéniosié, sans compet que la tribu auti delp inordie des sangaie de fermitir Bienq que les Qu'rabit et Nagash étalent d'accord aur bien des points, le point de vue nomade sur la scarquite de la mort força les anciens a rejéver son cleur Finalement, Nagash fut accepté dans la tribu comme membre par métides et que propues en ouverbale amour les après nagasit le dermet enfant du Grand Necromant II est probable que cet continent officies beriags.

Pendant cinquante ans, Nagash continua a boire l'élixir de longe var costant les ravages de l'âge. La tribu refusant d'utiliser son cleixe, la fenne de Nagash veulli et mouru. Nagash avant le excur base, son existence ains âge ne lui promettant qu'une éternite de dispersion de la comme de la comme de l'action de la comme de l'action de l'action de la comme de la comme de l'action de la comme de l'action de la comme de la c

Il est Intéressant de noter que dans les nombreux volumes des memoires de Nagash (tels qu'interprétés par Kadon), les habitants du désert ne sont mentromés ou une fois, et ianuais par leur nom

#### Nagash et l'Arbre de l'Espoir

Sur le bord du monde se tient un grand arbre qui porte les secrets acchés de la Ves uses branches la légende prévend qu'e l'arbre est porde par Morr et qu'il faut travencer son domaine avant de l'altiendre. Commert Nagen les attrivé à l'Arbre de l'Espore reste un mysètre souls les plus grands champions de l'humanilé se sont praisi tenus devun l'arbre, et ni peut supposen que Mort refuserant le passage à Vagash. Neumrours, des tableches labriaines récemment le passage à Vagash. Neumrours, des tableches labriaines récemment qu'il gabre et que c'est la out à u'évis un anorborce et attent na dévinité.

#### La malédiction des dieux antiques

Findement, une fins Nagash part, le culte mortuaire réforme repris ons stant respectable dans la société melebitairement Miss au plus profond du culte sol-disant réformé, une cabale secrete loyale à hagash et à personne d'autre continuait à comploter en son nom. Le grand prètre Wornar brasqua la relien Neferiata contre les réforlement de la complete de la comple duboliques travaillaient fiévreusement pour récupérer les secrets perdus de l'élixir de Nagash. Finalement, les cultistes réussirent en partie a copper la formule de Nagash, mais avec de ternibles effets secondaires. L'élixir défectueux conféra un Neferata une forme limitée d'immortalifé et un soût certain pour le sane human.

#### Ce fut le début de l'àpe des Vamoures

Les dieurs de Nehebbrar ésueret en colère, leurs prières susuant éré chasse de la velle ou leurs lidices convertis ex en maveau Galire du Sang, Les dieux vengeurs timent conseil, et maudireux Nagash es al lignée pour avoit indirectement donné naissance à la menace vampure L'engagement le plus souvent cite est celui de Ptra le dileu soleil, monarque du paratheun, qui dicte que la lignée de Nagash n'aura plus d'enfants tant que Ptra règnera sur les cieux. Des varantes de la maléctient on aussei de attrahecé à Asaph, decesse Appir, ou à Phakth, le dieur l'aucon, entre autres frontquement, couple les armées de Niema.

#### Les trois retours de Nagash

Au count du milléaure suivant, Nagash est revenu trus fous fou premier retour advirit quand une grande sossemblée de Nelécharieres unifiés chasas le Culte du Seu ague la lamis D'alond, Nelécata et les vampires current que Nagash agassat dans leur intérêt. Ils avaient été humilés par les Nehécharéens et avaient hecoit de l'aloit magique de Nagash prour l'eur come-tauque a vent de l'aloit de l'autre de la l'erre de la l'erre de la dispose Nagash de l'autre de l'autre d'autre de la l'erre de la dispose Nagash d'autre d'autre d'autre de l'autre de l'autre de l'autre d'autre de l'autre d'autre de l'autre d'autre d'autre d'autre de l'autre d'autre d'a

#### Sigmar et le Grand Nécromant

La cuarame de Sorvellerie de Nagash pous un rôle central dans le defaite du Grand Accimant par Signare en 15 C. Tout comme Kadon des années avant lui, Signar eut conrassance de l'Bistore de Nagash singnement en portant la couronne d'âme fongée de Nagash singnement en portant la couronne d'âme fongée corronpre que hadon, et il put retourner le savoir du necronant contre lui La defaite de Nagash fait la demière grande hauslie de Sagmar avort qu'il în e quitte l'Empire pour devenir un dieu Les vous de la comme de la com

Les connecions directes entre Nignar et Nagash sont nières avec vehémence par les évalids signarites, Quisconque suggère que viginar fit soulilé par la couronne de Sorrellera est accusé de blasa pleme et expendio il reserverson du gand thes quois et Volkara de la majorité des loyalistes d'Ennes perférent l'Empire. Tandis que la majorité des loyalistes d'Ennes préférent papier leurs attaques contriv Voltarur en termes de soulliture du Choso, les theologiens vecptiques d'autres dieux, particularement concre de Mort et l'Int, ont commercé à se demandre à l'apothesse conc de Mort et l'Int, ont commercé à se demandre à l'apothesse.

#### Les rouleaux de Zandri

À la fin du XV siecle, le prance tileen Giovanni Lanfinnchi fit par erreura accoster son armée de crousés sur la côte nord de Nehekhara. Ils pillièrent les tombes antiques de la cite de Zandri et me sortient des monocaux d'or et de rouleaux datait du permier retour de leagabl. Lanfranchi mena ses troupes vers l'Arabhis, sans porteri attentous nas rouleaux Mais, des années plus sand, après porteri attentous nas rouleaux Mais, des années plus sand, après Zandri avec l'aidie d'un prêture morien, Anton Archelbert. Leur contenue attait particulièrement troublant.



barni les rouleuius se trouvant une série de témongrageos cryptes écrits pour le no Acadeuzar par se granda prévens. Idadiente des environs de -1190 Cl., Juste après la chuie de Lalmini. Alesafizza car parmi eux estatas un indivodu pouvant annuelle in mudécición des dieux antiques et amener les ténèbres sur le monde. Les grandas prévens avalent écrit : Tant en oberchant le Temple da servat illebré si la malédiction des dieux antiques était dépline servat illebré si la malédiction des dieux antiques était dépline secliences quarante ans plus tarch, tous Nebebaria ni defortuse par le Grand muel de Nagash. Les survivants ayans eu vent des aux cauchyma egulés avaient prédit. Ils avaient tout

I udentite du Labmiane ermon ne pui étre déterminée avec certiules, mals Anchhert condru que l'un des descendants de Nagash avait pu être oublié quand les dieux antiques avaient maudit as descendance Lamfranchi et son chapelan not eigéniment décou vert une série de codes numériques qu'hs ne réussitient pas à caser, mais que Lanfranchi licropora chan ou triptique peint à l'untenion des érodits futurs. Ces numbres représentent des most de pravoir codés, sucrés pour les vieux deux rehies not premier rétour, et avec le pouvoir de l'aument de Visibonnesh, ils hul permirent de sountert les vamières à su volonté

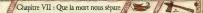
#### Prieuré de la Lance

Landinerbi enta sériessumenta majust au sajes des parchemuns de Landin et de umplys au considérable formire à dealhi un ordre de chasseurs de vampites myrmidéens d'élite appelé le Préseré de la Lance. Le quartier général de l'ordre était situé dans la ville de Landrauchi, Monte Negro, près de Rémas. Une base fut également construite près de vullage de Sigéricaled de Staffand, c'hoist pour construite près de vullage de Sigéricaled de Staffand, c'hoist pour Landinesh, un repeton comsu de Nagosh, se cachait. Le but véritable du Prieure était ben cache, c'ar al les vampires apprenasem qu'un descendant de Nagosh avait échappé à la malédiction des deux antiques, la suraient tott fait pour le protéger. Le Prieure de la landine de l'études, serjoup ou émigrés d'Arable pouvant être suspectés d'avoir une réaliton avec le Grand Nécroand

A l'époque de la mont de Lanfranchi, le Prieuré de la Lance avoit acquis une certain entonéed. Anton Aethelbert, mantenant un saint et commandant de la forter-sos de Sugfriedhof, mis en place une réforme de l'Ordre sous la supervision d'un culte morten de la commandant de la forter-sos de Sugfriedhof, mis en place convertie en abbaye, et la charte de l'ordre fut officiellement enécrite pour mettre en avant son rôle défensis Officievamente, la Confrérie du Suaire reste un ordre agressif même de nos jours. Son mandat premier es de pourchasser et ther les répletos le Nagant durant les mulle années d'extérience du Suaire, y compris Leonardo da Mingálano et l'Impératrice Magritta l'

#### La Vieille Foi

Durnat Physiène vamprique du XVF siècle, les druides de la Vicille Foi fineri neécuties pour avoir effectué des sarcifices sanglains similaires à ceux des nomades. Qu'rashl. Les druides vanglains sanclaires associés aux Rois des Tunulus, les champloins function de la company de la company de la company de la company terriers pour punir quircroque à ventrurat sur leurs terres sacrès prophèties vampures, le plus iurigant de tous associant le vieux deux du soled Cormatin, anome époux de la Terre Mere Neberros. protendiq que la socur d'Eshernos, une obscure d'esse de la fune, vaux différit Esporthéoux à Nagash à cause de sa rivaluté avec Dermath, selon ces thévéns, le quatrième retour de Nagash impliquent la restauration de la Terre Mere.







Au final, les événements de ce chapitre ne servent qu'à eloigner les PJ du voyage de la Croisade vers Kisley. Si à un moment donné, les PJ perdent patience à sulvre cette fausse piste ne vous sentez pas obligé de mener cette aventure à sa conclusion Dédusez simplement le coût du voyage et résumez le trajet de retour en quelques minutes de temps de jeu.

## Trame de l'aventure

Après les événements de la pièce de Wolfenburg, une mission simple consistant à filer Karl devient une enquête compliquee Leurs recherches amènent les personnages au sud, à travers Talagaad et Wurtbad, puis vers l'est le long du Stir jusqu'à Siggfriedhof, où lls rencontrent l'Ordre de Morr. Les informations obtenues à l'abhave les mènent en Sylvanie et à une confrontation finale avec une baronne vampire appelée Lydia. Ensuite, les joueurs nalisent qu'ils ont suivi le mauvais garçon et qu'ils doivent se presser pour sauver le hon Karl a Kislev Pour un guide détaille des ostes et intrigues secondaires de cette aventure, consultez l'encart Rouleaux anciens, pierres sacrées et peintres morts, page 225

### Options de trajets et de rythme

Les beux de ce chapitre se suivent selon un trajet linéaire, nécessitant trois à quatre semaines de voyage en jeu. Avec un peu de preparation le trajet des PJ peut être modifié pour se diriger à l'est a partir de Wolfenburg, puis au sud, plutôt que d'abord au sud, puis a l'est Remplacez Talagaad par Rusel, Hermsdorf/Wurtbad par Stahlhof et Siegfriedhof par Essen. Vous pouvez également deplacer le château de Lydia plus près de Waldenhof ou d'Eschen. Si vous utilisez Que la mort nous sépare en dehors de la campagne Les Mille Trônes, des aventuriers venant de la région d'Aldorf pourraient voyager le long du Talabec vers Talaguad et continuer à partir de là. Dans tous les cas, les voyages de l'aventure peuvent êm écourtes pour donner plus d'élan

#### Jouer en scénario isolé

Que la mort nous separe peut être joué comme une aventure solée, en trois a quatre séances. Le texte suivant peut être lu aux nueurs pour les informer sur la situation. Notez que ce résume est legèrement modifié pour des raisons de simplicité

Il y a deux mois, un groupe sécessionniste du culte de Sigmar est apparu à Marienburg, voyageant dans une grande caravane. Au centre de la croisade se trouvait un jeune garçon appelé Karl, prétendument la réincarnation de Sigmar. Karl préchaît la tolérance et la compassion, et sa Croisade acquit des fidèles à un rythme époustouflant. Apres son pelerinage a l'est vers Altdorf et Middenheim, la croisade se repose à l'extérieur de Wolfenburg, la capitale ravagée d'Ostland. Parmi les tentes du campement tentaculaire, l'histoire du garçon allait enfin être révélée sous la forme d'une pièce de théâtre fouée par un groupe de mimes, les Hérauts d'une Aube Nouvelle, Alors que la pièce approchaît de sa conclusion, la violence se dechaîna sur scène et le public fut plongé dans la confusion par des effets pyrotechniques. Quelqu'un avait saboté la pièce, et quand la fumée se fut dissipee, Karl n'était plus là.

Vous étes arrivé à Wolfenburg Il y a quelques nuits, désirant une audience avec Karl. Le concile du culte du garçon est indisponible, mais vous avez réussi à attirer la sympathie d'un des premiers conseillers de Karl, un bomme appeié Helmut. Nous sommes maintenant le matin suivant la disparition de Karl et Helmut vous rend visite pour une affaire urgente.

### Accroches d'aventures supplémentaires

En plus des factions que vous avez creées ou utilisees dans le Chapitre VI, il y a deux factions sigmarites supplémentaires qui peuvent servir d'accroche aux PJ. Elles sont engagees dans une dispute doctrinale au sujet de la résurrection de Volkmar et la nature de l'aportheose de Sigmar L'une ou Lautre de ces factions peut engager les PJ pour récupérer le panneau de Signiar du Imptyque de Lanfranchi, volé aux Crânes une semaine avant la piece Si les PI ont perdu la conflance d'Helmut et n'ont pas sympathise avec un autre conseiller de Karl, l'accroche du triptyque est la meil leure option. Une troisième accroche est disponible pour les equipes qui ont sympathise avec Ahmed dans un chapitre précedent Les PJ peuvent être engages par sa mere pour visiter l'alabheim et servir de gardes du corps a Ahmed jusqu'a ce que l'Ordre de Morr décide de la façon de procéder. La mère d'Ahmed paye les PJ en marchandises exotiques

#### Les Flagellants sigmarites du Crâne

Type de faction: religieuse Taille de la faction : 21 (grande) Particularite de la faction: fanatiques Membres , 12 Fanatiques, 8 HageBants Dirigeant | Frudit

Les Crancs sont une bande de devots écumant de rage dinges par le génic fou Ludwig Buchholz. On entend leurs ens par-dessas le brouhaha de la foule, mais Ludwig est un erudit serein qui faite rarement des apparitions en public Autrefois un academicien et theologien renommé de Nuln, Ludwig a acquis il y a trois ans le panneau de Sigmar du triptyque de Lanfranchi, et les découvertes qui ont suivi l'ont rendu fou. Selon l'exégese personnelle des textes sacrés signuarites, le fameux héros fut souillé par la couronne de Sorcellerie de Nagash avant son ultime départ de ce monde. La récente résurrection du grand théogoniste Volkmar fournit des preuves convaincantes d'une théorie que Ludwig suspectait déja. Il a pu acquérir des convertis grâce à ses discours clairs et bien documentés

Les PJ peuvent être présentés à Ludwig par Ernst Krantz à Wolfenbrug (page 172). Les ressources de Ludwig sont limitees, mais il est prêt à payer 50 co pour le retour du triptyque de Lanfranchi récemment dérobe Ludwig sait que le voleur est un cultiste du sang du Corpus Acternum venu de Wurtbad, et il révele cette information aux PJ s'lls semblent approuver sa cause

frontquement, Ludwig n'a jamais eu l'intention de créer un culte de blasphemateurs. Sa propre foi en Sigmar est forte, mais le vénérer ouvertement après de telles proclamations heretiques attirerait des accusations de necromancie. Ludwig a donc préféré se declarer athée. Il espere que les sigmarites accepteront un jour la soulllure de leur dieu et modifierant leur doctrine en conséquence

Les membres de la faction du Crâne sont principalement d'an ciens prêtres qui ont perdu la foi en Sigmar face aux avancées continuelles du Chaos. Ils ont été convaincus par Ludwig que Signar a été corrompu par la magie noire avant d'atteindre la divinité Ils sont habilles des robes en toques décorees de crânes et portent des fléaux rudimentaires. Les Crânes s'opposent souvent aux autres factions, et leur effectif serait plus elevé s'ils ne subissment pas regulièrement des pertes.

#### Les Marteaux vertueux de Sigmar

Type de faction: religious, Taille de la faction: 82 (très grande)

Particularité de la faction: dingeants pompeux, mais populaires Membres: 57 Inities, 10 Pretres, 9 Hors-la-loi, 6 Nobles

Dirigeant: Prêtre consacré

Les Marteutx vertueux de Signara sont une faction aux bases financières solides de loyalistes de Volkmar diregés par le protat jan Rechter, l'un des conseilles les plus proches du grand théogoniste La directive première des Marteux est de déchadre le grand tiet gemille Volkmar comre les accusations de soutillare du Chaas après gemille volkmar comre les accusations de soutillare du Chaas après de l'un destance de la conseil de l'accionne du Chaes.

Les Marieuas vertueus sont engagés dans une féreuse guerre de propagande neu se cérimes lues intentilés a partis lossouiré dans la volence, mais autant que possible, Jan Richter préfère contre les affirmations héréquise des Colines par un débat naisonné plutór que par la force Servéremen, Richter a peur que Signar puisse réclièment avoir des ouillés par la courome de Surveileré Obtenir le panneau du triptyque de Lanfranchi pourrait limiter Pexpansion de Perseignement hlasphematière de Landvig.

Richter peut contacter les PJ en personne s'ils se sont particulierement fait remarquer au campenent des croisés. Il se comporte comme un noble arrogant et est en permanence accompagne par un minmum de deux héraux porteurs de bannieres. Richter offer aux PJ une importante somme d'or pour récuperer le tableau, mais il évite de donner un nombre escat. Noter que l'apparation supre de Richter à la fin du Chaptire VII peut avoir lleu que les PJ acceptent de travailler pour lui or pe

La majorité des Marteuux sont des inhibés et des préries qui fureu curtes du Cenpe par le rempfaçue de Volleur la grand thesges mote Surier Parmi les Marteuux se trouvent également plusieux moltés, du lie Alande et une posjoriée de criminée néutrois qui ont beneficié d'une clémence en se metant au service de Mignar Seule la motife des Marteuux voyage avec la Corisatie de l'Orisatia à un moment donne. Les membres des des la Corisatie de l'Orisatia à un moment donne. Les membres de la Corisatie de l'Orisatia à un moment donne. Les membres que page 1720 ou transmertent des messages extres Réchert et les prériets qui le conselleur.

## LE CODE LANFRANCHI

e Chapitre VII commence hors de Wolfenburg, après les tristes événements de la pièce. Karl u disparu et les aventudes informations sur son emplacement

### L'offre d'Helmut

Les PJ sont peut-être les seules personnes en qui Helmut a confignce dans le campement Anxieux, il aborde les PJ le matin suivant la disparition de Karl

 Bonjour, mes amis. Quel bazar bier, n'est-ce pas? Je vais aller droit au but. Je viens vous voir, ce matin, avec une confession et une requête. Étes-vous seuls? Bien.

Kart na pas cit enlese pendant la plec. Il s'est éclipse aux laide de free Poderrich, un prière ain de doir na a su une siston qui l'a convaincu de se rendre a l'alequato pour recesoir une legon sur un aipe d'une grante la pour recesoir une legon sur un aipe d'une grante de la cest yeux, de la bouche d'un oracle du Polit Kishe in consideration de la comparte de la comparte de la ceste le garon dans un corbillard noir et le transporte sous le précete du devoir funératire. Bien, en en le pas l'ungeniosité du prêrie, moits fait des réserves sur sa compleuce et, másticenant que j'ai ét impliqué dans ce plan, pue-tiré également au re se moifs. Bien que noire merveilleux garonn ail maite pour moifs. Ellen que noire merveilleux garonn ail maite pour cacopites de suivir le volture et le rous assurer de sa sécurile, je pux rous paper des couronnes d'or chacun et vingt autres au révoir de Karl.

SI les PJ ne possédent pas leur propre moyen de transport alors. Helmut leur achète une place sur un coche de la compagnie des Thunels. Les cochers ont reçu un pos-de-vin pour garder l'œil sur les coballard de frère Prederich, alertur les PJ quand lls l'apperció vent, puis le suivre. Tout voyage supplementaire hors de Laler et retour à Talagad devra être pay les PJ, mas l'ethnul les assure qu'il les remboursera. Il ne demande qua mi sacture tamponnec par la compagnie, de coche indigatant le prix toll pre par la compagnie, de coche indigatant le prix toll pre

# Voyager à Talagaad

Le trajet de Wolfenburg à Talagaad prend six jours par coche. La première partie dure trois jours et suit la route de Hergig vers le sud à travers des villages dévastés. Chaque nuit, les PJ peuvent trouver a se loger dans une des auberges bordant la route (pour plus d'informations, volr Logement dans WIDR, page 121 ou ut thérèllerie dans l'Insemid du Visux Monde, page 88). Pendanc karin et Lothar se procurent des chevaux fraits à Hergig, les PJ ont environ une heure pour faire les magasins. A partur de Hergig, route va vers l'ouest à travers toujours plus de dévastation avant de

# LES COCHERS DES TUNNELS

Cochers, homme et femme

Bath et Lother travaillent sur le circui Wolfenburg Worthsul deuptis des années et connaissent tous les relais de poste du trujet. Ils agrémentent leur maigre salaire en acceptant quelques travaux au noir, court-cruitant le bureau de voyage de Thabhem. Habituellement, Karln est le postillo montant le premier cheval internit Hatelage, nandes que Lothar conduit depuis le brate ils possiblem une copie courtefinite du tampon des Trunels pour les destinant l'actives que un vois per des autorites de la constant de premier cheval tupe, notare au voisge rédé au devidé de ses années. El Invenient constanment des blagues salaces, dont ils partagent les mellieures avec leurs passages, mais leur relation set entrerement plottanique.

### Caracteristiques

Compétences: Commérage (Soc), Conduite d'attelages (P), Connaissances genérales (Empire) (Int), Équitation (Ag), Langue (reikspiel) (Int), Marchandage (Soc), Orientation (Int), Perception (Int), Soins des animaux (Int)

Talents: Acuité auditive, Dur à cuire, Grand voyageur, Maîtrise (armes à poudre)

#### Lombat

Attaques: 1, Mouvement: 4; Points de Blessures: 11 Armure (moyenne): gilet de mailles et veste de cuir (bras 1,

corps 3)

Arme: tromblon et munitions pour 10 tirs (1d10+3 portee 32/—, rechargement 3 actions complètes; a mitraille), arme à une main (épée) (1d10+3)

#### Dotations

Les deux cochers portent des uniformes gris constitués de poupoints, de braies, de bottes de cur noires et de capes en laine. Ils ont chacun un cor de poste en bronze, 3 co et 11 pa. Un coffre fort caché sous le banc du coche contient un tampon des Tunnels et 20 co qu'il se imploient pour les post-de-vin tourner au sud par la route de la Vieille Forêt vers Talagaad. Les PJ devraient arriver dans la ville portuaire en début de soirée de leur sisteme jour

#### Chevaux frais à Hergig

Les PJ n'ont pas beaucoup de temps pour explorer les restes calcinés de la capitale du Hochland. Il n'y a de toute façon plus grand-chose à voir. La population réduite de Hergig est constituée de travailleurs, de marchands et d'artisans engages dans la reconstruction du fort endommagé du comte Ludenhof et de la porte du pont est, tous deux cernés par les échafaudages. Le trafic passant par Hergig se concentre sur le district du Vieux Marché, qui a été presque totalement restauré et abrite le relais de poste de l'Âne de Bots Tous les achats que les PI pourraient effectuer se limitent à des marchandises communes

### Talagaad et Talabheim

Talagaad est plutôt bruyante et sent la fumee de bois et le poisson cru. La ville portunire est surpcuplée de réfugiés du Hochland, générant des tensions avec l'importante communauté kislevite de la ville. Les P1 arrivent par la route de la Vieille Forêt sur les quais nord de Talagaad, d'où le gué du Sorcier franchit la Talabec vers les ouals sud et le Petit Kisley

Au-delà de Talagaad, le cratère du Taalhastion s'élève dans la forêt, abritant la cité de Talabheim en son sein. Les PJ ne resteront probablement pas longtemps après leurs visics chez Madame Yaga et au temple de Morr. C'est pourquoi seulement quelques endroits sont inclus. Vous trouverez des détails supplementaires sur Talabheim et Talagaad dans Terreur à Talabheim

Karin et Lothar passent leur temps au Chat à Dix Queues, une auberge célèbre et de mauvaise réputation, Jusqu'à ce que l'équipe soit prête à partir. Les PJ se renseignant sur le Petit Kislev ou Madame Yaga sont diriges vers la taverne La Balalaika Traiter avec un des dockers kislevites leur fournit un guide personnel jusqu'à la maison de Madame Yaga, pour une petite rémunération d'une pistole d'argent. Flâner dans le Petit Kislev sans guide peut attirer l'attention d'un pickpocket, qui vole la bourse d'un PJ choisi au hasard sur un test opposé confrontant le test d'Agilité (40) du détrousseur contre le test de Perception de sa victime. Si le pickpocket est pris, il se met a plat ventre et mentionne ses trois temmes, ses huit enfants affamés et su vieille mère

#### 1. La Balalarka

La Balalaika est une taverne kislevite traditionnelle servant du hareng mariné, un kvas fort et d'autres spécialités du Kisley, Madame Yaga est populaire chez les clients du quartier Ses prédictions sont incroyablement exactes et les PJ n'auront aucun mal à obtenir le chemin de sa maison. L'endroit est également parfait pour placer les graines d'autres aventures. Tous les tests de Commerage réalisés les sont Assez difficiles (-10) si les personnages ne parlent pas kislevien, mais passent à Assez facile (+10) si la commère rejoint les clients dans une de leurs chansons à hoire braillardes. Seuls les résultats donnés sous les en-têtes « général » ou « hislevites » peuvent être obtenus ici

#### 2. Madame Yaga

La modeste demeure de Madame Yaga est tapie au fond d'une allée Un adolescent appelé Yuri, assis sur le perron, gère ses clients. Il informe les PJ que Madame Yaga est occupée, mais prend le nom d'un personnage (c'est important!) et recommande qu'ils attendent deux heures à La Balalaika Yuri ne se souvient pas de Karl, mais de nombreux garçons viennent voir Madame, et elle seule pourra leur dire avec certitude.

### COMMERAGES À TALAGAAD

- · Le prix de la carpe fumée va certainement s'envoler cet hiver
- Faites autant de réserves que vous le pouvez. · Le grand théogoniste a rejeté la prétention de Karl d'être Sigmar réincarné, Les agents d'Altdorf travaillent a discréditer
- · Certaines personnes disent qu'un noble de Talabheim offre un refuge au comte electeur Feuerbach, qui est rentré secrétement de la guerre horriblement mute

#### Réfugiés du Hochland

- . Les dockers kislevites volent de la nourriture et des marchandises envoyees par l'Empereur pour soulager la faim des
- · De nouvelles maladies se répandent depuis la dévastation du Hochland, et les médecins ne savent pas comment la solgner Quand Hergig sera reconstruit, le comte électeur Feuerbach a l'intention de paver ses dettes en vendant les terres des Hochlanders de retour n'avant pas leurs titres de propriété en honne et due forme

#### Kislevites

- Un chien démon appelé Givre Noir hante les plaines du Kisley
- On raconte que quiconque croise son regard meuri · Les marchands de l'alabheim prévoient de remplacer les travailleurs kislevites paresseux » par des Hochlanders deses
- péres et peu exigeants Le gouverneur de Pruag est victime d'un chantage de l'un de ses propres boyards qui sert les Puissances de la Décheance

En revenant plus tard, les PJ sont admis dans un logement d'une pièce, plonge dans la pénombre et les vapeurs d'encens. Madaine Yaga est une vicillarde ridée au long nez, des plumes tressées dans ses cheveux. Personne dans le Petit Kisley ne connaît la véritable source de ses capacités, mais on dit qu'elle communie avec les esprits de la nature Dermerement, la Sorcière Noire du Risley a hanti les rêves de Madame Yaga, et blen que l'oracle soit conscient de sa présence, elle ne comprend pas les motifs de la soreière Yaga est donc particulièrement prudente.

#### Avez-vous été envoyé par quelqu'un, ou venez-vous de votre propre valonté?

Si les personnages répondent qu'ils ont été envoyés, Madame Yaga demande le nom de leur employeur Si les personnages mentent, ils doivent reussir un test de Charisme opposé contre le test d'Intelligence (53) de Madame Yaga, ou elle détecte la tronperie. Les menteurs n'ennuient pas Yaga; elle se contente de leur donner de mauvais conseils. Une fois assurée que les PJ ne sont pas des espions, Yaga effectue sa prenuere lecture. Elle arrange un motif de brindilles noueuses, de graines et d'herbes sur la table puis demande à l'un des PJ de s'avancer SI les personnages s'impatientent, ils peuvent lui demander si Karl est deia passe

Karl? Quel Karl? Le Karl poissonnier à Vasil? Ou est-ce le Karl qui boîte et qui m'a questionné sur son véritable amour? Non? Alors, beut-être s'est-il présenté sous un autre nom A quoi ressemblait ce garçon? Quel âge? Est-il en danger?

Si les PJ disent à Yaga que Karl mêne la Crossade de l'Enfant, elle répète qu'elle ne l'a pas vu, car elle aurait certainement ete marquée par une telle présence. Si les PJ ont menti au depart, elle leur conseille de se renseigner sur Karl aux Gredins (lieu 3), ou opèrent d'autres oracles moins compétents. En tout cas, elle ne donne aucune information sur Karl, pusqu'elle ne l'a pas vu Elle invite plutôt les PJ à poser des questions sur leurs propres destins.



### TROIS CULTISTES, DEUX GARÇONS ET UN PRÈTRE

Pour l'instant, Karl n'ent pas encure artivé à Balgaud cur le confollard de frère Prederich a perdu une roue à trente kolomètres au saud de Hergigi. Hurussament, il 3 yeart une ferme » soulement tros kilomètres Pendanq que le fils nie de ul Germer éparant la roue Karl pouit avec les autres criants. Ils samusament tous tellement que Karl a décid, de rester, et qui peut réfuser une réverbation a III de Sygnar-Vass pouvez autres it duries chi sevenir de Karl et Prederich a la le trenc (envirer Ard arrives et altagard approximativement deux pours apres le depart des Pl (qui pourchassent le maurans garçon). Dons karl ne peut etre intércepte que si ses PJ attendent a Talagard.

L'entait kalaspie est un stignin, apple, Almeit I, même garcon que les PI out probablement deux menontré plusteurs fous dans la Crisiode L'aple penne qui et un mépeton de Nagada et le sajet des prophéties vampiers, Quand on a découver qu'un cuité du sang de Vagada apple de torque Acterium din facilité librard à sa provières au soité et, Worr de Fald-Beunt Assaul armes des PJ à Talagault, Passonie en che d'octopus Acterium à influé le temple de Morr, ute le prête et enlière Ahmeit Assaul armes des PJ à Talagault, Passonie en che d'octopus Acterium à influé le temple de Morr, ute le prête et en ellevé Ahmeit per l'entre des PJ à Talagault, Passonie en che d'octopus Acterium à influé le temple de Morr, ute le prête et en ellevé Ahmeit per l'entre des PJ à Talagault, Passonie en foite. Paroule, a dit à Ahmeit qu'il Termienat a Mama Roluca, une amie de sa mère, ce qui fait qu'il se tent tranquille pour l'instant.

Les PJ souhaitant se faire live Yaventé doivent fourmir leur nom et leur signe astal de signe astral ex déterminé fuarant la création du personnage, voir WJDR, page 25). S'ils acceptent, les PJ s'assoient un par un à la table, pendant qu'un encers musqué brûbe dans une assiette en bois. G-dessous se trouvent quelques exemples de lectures que peut donner Maclame Yaga. Notez que les PJ ayant menti sur leur présence recevont une lecture erronée

Celui que vous cherchez n'est pas celui que vous étes destinés à trouver. Apprenez à aimer les laids et savourer les plaisirs simples; puis le bonheur sera à votre portée

Je vois de grands dangers. Sous la montagne se trouve un lac stagnant près d'un puits insalubre. C'est là que se jouera voire destin. La peur est voire pire ennemi.

Avant le grand mariage, vous devez faire connaissance avec la mariée. Alors, vous saurez comment procèder. Ne vous laissez pas duper par votre vanité.

N'ignorez pas ceiul qui vous a précédé et qui vous a ouvert le chemin. Quand vous arriverez à l'arbre, comprenze que le chemin ne mêne que la où votre eclaireur est déja passe.

(Fausse lecture) Explorex chaque grotte, car l'une d'entre elles contient un trésor sans gardien. Ne dormez pas sur le dos, ou vous pourriez vous étouffer en avalant votre langue

(Fausse lecture) Le signe du Corbeau est suspendu audessus de votre tête comme une épée. Brisoz l'aile de l'oiseau, si vous en avez l'occasion, et votre sinistre destin sera differe.

Madame Yaga demande 5 pa aux non Riskevites pour ses lectures et considerablement moins pour ses compatifotes. Yorl prend le patement à la porte. Alors que les PJ se préparent à partir, le soit tremble legerement, et Yaga se fige: elle reçoit une vision, blen que ce ne soit pas seatement celle que cherchent les PJ

Attendez. Je vois un garçon; il est en grand danger! Les hommes aux faces de suie l'ont arraché au jardin de pierres. Si vous vous dépéchez, vous pouvez le rejoindre à temps!

Puis, Yaga s'alfansec dans sa chaise Yuri explique que quand cela arrive, elle se réveile des heures plus tard san acun souvenir de ses paroles. La vision se réfère au temple de Morr à l'alabhéim, ou na sassain deguoé en charbonnier a tué un prêter et enbeué le garçon. Ahmed il y a quelques heures Yaga a reçu un puissant présage de Mort.

 Avec un test Assez facile (+10) de Connaissances générales (Empire), les personnages se souviennent que l'on désigne souvent les cimetières comme des « jardins de Morr ». N'importe

1 05 WE ? --

quel passant peut indiquer le temple (Heu 4). Il faut une demiheure pour gravir le chemm du Sorcier, redescendre de l'autre côté du cratère dans Talabheim et filer jusqu'au temple

 Un autre test de Connaissances générales (Empire) peut étre joué pour réaluser que « face de sule » est un terme argotique pour un charbonnier. La plupart des citoyens connaissent le puits de brûlage (Hew 5) juste au suice de Italagand, puisque sa fumée dérive par intermittence en ville depuis une sermaine

's les J' intert ces deux tests de Connaissances générales, ils ne sauront pediére pas quo faire. Ils peuvent obtenir les miser informations par des tests de Commérage ou en demandant aux cochers des Tunnels. Cependant, si les J' proprient l'eur visit etemple par plus d'une heure, la scène du crime aura déjà été entrevie.

#### 3. Les Gredins

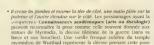
Les visiteurs approchant par la porte nord doivent passer par les Gredins, comme l'appellent ses habitants. Ce camp de réfugiés délabre contrent plus d'un millier de Hochlanders déplacés par l'Iterusinó en Uchaes. Les personnages à pied sont aubmerge par 2d10 hommes, femmes et enfants faméliques suppliant qu'on les

SI les PJ sous-encodent aux réfugies que Narl pourrait êtra : Taligand, in muneur se répand coume un feu de frousse, tin groupe de 2d10 réfugies insiste pour suivre les PJ dans l'espoir de recovoir la hendélichen de l'Efacian Ces suppliants sont de pietriv combatrants et seront plus une gêne qu'une aide significative billièrez le profit du Mendiata, page 232 de WJPA Acuen des oracles charlatans des Gredlins n'a vu Karl, quolque cela coûte quelques sous de l'apprendire

#### 4. Temple de Morr

Le temple est formé d'un mausoide sous un dône entouré de rangées de statue de squedites aliés ponard des Baux. Le temple est protégé par une grille en for couverte de roses noires. Le portail excérénce ses ouverelle l'entrée du mausoide. Un test de Charisme ou un test Asser Racile (+10) d'intimidation est test de Charisme ou un test Asser Racile (+10) d'intimidation est necessaire pour que le garde laisee passer le 31) Mentionner le tirce Prederich ou une «affaire liée au crime » permet d'entrer automatiquement

A Finicheur, une foule de prêmes, de gardes et de d'agents municipaux se tiennent en un large cercle, parlant fort el Ignorant l'approche des PJ. Au centre de la pièce, un prêtre morien assassiné est allonge dans une flaque de sang, La scène du crime a été fermée par une corde le temps que la garde la nettole. Le prêtre nouvant a laissé un certain nombre d'indices pour ses collègues dont les PJ peuvant en ex sconnaire une parire



devant l'Arbre de l'Espoir

- I index de sa main lendue pointe vers le stal est, ou se trouve une datue ou maturels data de l'Arbro de l'Espoir. Les personnages syant la complètence Connaissances académiques (théologie) peuvent tenter un test Facile (+20) pour se souvenir que l'on dis souvent que sigmar a vu l'Arbro de l'Espoir Périt (voir Les prosphéties vampires, page 192) avant de quitter le monde pour la divinité.
- · Un ensemble de formes géometriques à etc dessine sur le sol avec du sang, donnez l'aide de jeu 22 aux joueurs. Les personnages ayant la compétence Connaissances académiques (ingénierie) peuvent tenter un test Assez facile (+10) pour reconnaître la combinaison sous-lacente de rectangles et de triangles comme le « modèle de Miragliana », la clé d'un des principes fondamentaux de l'ingénierie (quoiqu'elle échappe à la plupart des ingénieurs) Les personnages ayant la compétence Connaissances académiques (philosophic, runes ou science) peuvent tenter un test Assez facile (+10) pour réaliser que les sept cercles relies sont une rune de vie que l'on trouve couramment sur les obélisques de la Vieille Fol. Des motifs similaires sont toutours utilisés dans les sciences naturelles pour schématiser la taxonomie (la classification des espèces). Le modèle a été adopté par les philosophes naturalistes pour expliquer les structures de l'i longue et de la rhetorique

Laisser environ trente secondes aux joueurs pour recopier le trace ensanglante avant qu'un sergent du guet ne les refoule à la porte

#### 5. Le puits de brûlage

Juste au sud de Talagand se trouve un campement de charbonners Les culaistes du Corpus Actermum, un groupe sanstre ayant ces propries plans et théories sur Nagash, es sont tristallés la clandestimenent depuis quelques Jours 8 les PJ se reneguent sur des activités suspectes, lls doivent effectuer un test Assez difficile (40) de Commènage, les charbonners se trainssert traement les uns les autres, et les pois-de-vin sont nécessaires pour obtenir des suformations en cas de les noite.

II y notil des charbonniers qui partaguieriu sue etus, mais ils ne senhialeni pas irvaulier bouscoup. Ils faient deux ou trois, je pense; je n'ai pas revinient fait attention aeux. Récemment, deux d'entre son fait lieurs bogages et sont partis au sud en charolo. Un troisience charbonnier est passé dans le campenent quelques heures plus lard arec un garçon que nous arons prix pour son fils, même at noss ne l'avoires plande eu superarciant. En copent que attendant pressi, je d'areis qu'il est parti par là, au sud sur la route de la Vielle Ford.

Des goueurs millis pourraient se demander comme des charbonniers ont réshét au charanne de Karl hi les poueurs es doutem déjà que le garçon n'est pas Karl, alors vous pouvez les garder surcette fausse piste en faisant faire un commentaire adapté au prochain PNJ (comme » Il avait l'air d un gamin visiment special, pour sur » :

### DESTINATION WURTBAD

cupipe ne manque plus de raisons de prendre la route de la britillé torté. Name et Olatir A, est inclusi tosagons au Chiu et con la Regiones. Si les 19 demandent à être emmenés au sud, les des la Regiones. Si les 19 demandent à être emmenés au sud, les faiture pour le rembususement d'étérouit, la tair fact de 6 ° 7 co par pur avec une surcharge de 3 co pour un départ de nuit. Le voyage nouja Warrhad pront cinq jours par coche. Si les 19 réusent de poye les coches. Jis peuvent marcher, ce qui double le temps at proper les coches. Lis peuvent marcher, ce qui double le temps at proper les coches. Lis peuvent marcher, ce qui double le temps at proper les coches. Lis peuvent marcher, ce qui double le temps at proper les coches. Lis peuvent marcher, ce qui double le temps at proper les coches. Lis peuvent marcher, ce qui double le temps at proper les coches. Lis peuvent marcher, ce qui double le temps at proper les coches. Lis peuvent marcher, ce qui double le temps at proper les coches de la company de la company de proper les coches de la company de la company de proper les coches de la coches de la coches de proper les coches de la coches de la coches de proper les coches de la coches de la coches de la coches de proper les coches de la coches de la coc

# À la poursuite des cultistes

Le Coppus Aeternum a au moins deux heures d'avance sur les PJ, postére plus, Jogne et jamil ont chargé leur charist de provisons, pus attendu Farrouk a un endroil predécermine. Les cultauses conductant int. Li muit para mettre v. plus, de distaure passible subra Vinge quatre klionières au aude-su de Taliagnal, au pred sud du crière de Taliabrem, se trouve le village de Walfdarhie 's Kafin et Lothar ont condust toute la pournée, lis n'itom pas plus lonn avant de devon labore l'une l'autre de l'autre de la marche avant de devon labore l'autre d'autre de l'autre de l'autre de l'autre à Waldhrie appelée Le Conde de la Contrass, où les cultaux et un destinat de l'autre de l'autre de l'autre de l'autre un l'autre de l'autre de l'autre de l'autre ven le soul, avec un crafant cl'après et épusé. Par Taul, l'est troppune pour trautaite st dan c'être cross-ceux .

Après Waldfärhte, il y a deux villages Grebstedi et Wanghafenzant que la route de la Vielle Forté entre dans les collunes bolsées de Färlic Les relais de poste de la région sont palssades pour se protéger contre les nombreux clans de bregres devenus hon-la-loi Malgre le regain d'attention des patrouilleurs, les postes de douane desertés sont un spectacle courant. La route de la Vielle Forêt est

cahoteuse, empéchant de dormir en chemin. A chaque suberge, les charbonniers on 164 vius passer au moins une deuriograme suparavant. L'équipe peut se presser (voir Par monts et par vaux dans le Chapire V. page 143) et renonter l'avance de Farouk, mais Karin et Lothar ne blesseront pas leurs chevaux. Si les PJ ne peuvent pas réduite l'avance des cultistes, Farouk garde la récu jusqu'à Hermsdorf. Par contre, la Sorcière Nolre rattrape les PJ pendant le traigle.

### Rever en noir et blanc

Diama Ita desustème ou la troblème noit en route pour Worthad, la Sorcière Nobre commence à sondre les rèves des 31 Seuils les px-unragues qui ont révélé leurs noms à Madame Yaga reçovert une visile, en commerçant par le premier Di à avoir d'anne son nom, puls continuant dans l'ordre. Si le nom d'Helmut (ou d'un autre employeur) à dét donne à Madame Yaga, also dies sondre peridant la deuxeum nuit i la place d'un Pl i expendim Unitur entre de sondre le de Mort, fai le consumir la colte de Mort, fa rai de mois son veni nom a Madame Yaga, la Sorcière Noire ne leur end pas visite.

#### Chronologie des rêves

Les rêves devraient suivre cette chronologie, à peu de chose près

#### Nuit une

Madami. Yaga est sondee La Sorcière Noire extrait les noms du subconscient de Yaga, mais elle est deconcertee par la vision de Morr concernant Ahmed, que l'oracle réexamine dans son sommeil.



Helmut est sondé. Si les PJ n'ont pas donné le nom de leur employeur à Yaga (ou s'ils ont donné un faux nom), alors un PJ est sondé à la place, comme dans la nut trois. Karl arrive à Talagand et nent visite a l'avaz mendant ai normée.

#### Marie terrie

Le premier PJ est sondé. Si les PJ n'ont pas donné le nom de leur employeur à Yaza, alors c'est le deuxième PJ qui est sondé

Lower le texte suivant aux PI sondés

Tu a debont sur une suste platne blanche oi convergent un millier d'accellente, subsesses de tot, des centaines de marches noires vitendent à l'infinit dans l'espace blanc Andessous, de containes d'escaliter blancs descendent dans un vide noir. Sur l'escaliter noir, une silhonette viapproch, en mer. Elle ressemble tout à fait à tes soussite n'est qu'elle est entherment en (virez sus la Table 7-1, Marcina aléatoire de la mêre mortique). Elle est enther l'en mer sais, maintenant « Elle descend alors l'un des ceatiers blancs.

#### TABLE 7-1 : MATÉRIAU ALÉATOIRE DE LA MERE ONIRIQUE

Jet	Résultat	
1-2	Eau	
3-4	Jade	
5-6	Fumée	
7-8	Bouc	
9-10	Bois	

Si le rêveur laisse sa « mère » partir ou la touche de quelque façon que ce soit avant qu'elle atteigne l'escalici, il se reveille. S'il la suit le rêve continue.

Th dois courir pour suivre ta mere, bien qu'elle ne fusse que marcher. Tu arrives à un bassin, et ta mere n'est plus là. Deux reffets apparaissent dans l'eeus. L'un est Karl. L'autre est toi dans ta feunesse. Les deux enfants te tendent la main, la paume efferment la surface.

### LES FLACELLANTS DU CRÂNE

Vaus sombilités peut être que les 8f, rencontrent une bande de léglés algamartes forcenés des Pagelfaints du Crâne (et page 195) venus de Wurthard Les flagellains volyagent sans relâche, ne dommart que quelqueus heures par unités en terinsportent pas d'agent ils comptent sur la bienveillance des érrangers (commis se 9f) pour la normature et l'aint à cette étape de leur voyage, se 8 9f) pour la normature et l'aint à cette étape de leur voyage, se 8 9f) pour la normature et l'aint à cette étape de leur voyage, se 9f) pour la normature et l'aint à cette étape de leur voyage, se 9f) pour la normature et l'aint à se proportion de la line reconstruct plus taire et sylvant que popurquate s'als les rencontruct plus taire et sylvant popurquates s'als les rencontruct plus taire et sylvant popurquates s'als les rencontruct plus taire et sylvant plus s'alles et l'aint de l'aint de l'aint de l'aint plus de l'aint de l'aint de l'aint de l'aint plus de l'aint de l'aint de l'aint de l'aint plus de l'aint de l'aint de l'aint de l'aint plus de l'aint de l'aint de l'aint de l'aint de l'aint plus de l'aint de l'aint de l'aint de l'aint de l'aint de l'aint plus de l'aint de l'ain

Le chef de la troupe, un ancien prêtre nomme Zigmund, est le seul à être chérient. Les PJ peuvent reconnaître Zigmund qu'lls auralent croisé à un moment sur le campement de la Croisde Sat troupe a qu'int le campement qu'et leus peur avant les PJ, sur Fordre du dingeant intellectuel des Crânes, Ludwag thichbot, après qu'il a reçu un truya de l'agent Erest Krantz (orga 173). Zigmund de la requi nu truya de l'agent Erest Krantz (orga 173). Zigmund de la nourmane, puis révèle qu'il est à la recherche d'un artificat religieux. Ayant baste reçu un indice drivit du vieux temple de Myrmidia à Wurtbad, la troupe se dinge maintenant vers l'ext. Si le réveur touche la main de Karl, la Sorcière Notre suppose qu'il suit Karl et tente d'enchanter l'équipe avant la noit cinq. Si le reveur ne touche pas la main de Karl, elle suppose que leur rencontre avec Yaga était une conredènce, mais tente de les tromper pendant la muli cinq pour éere sir. Dans le descentil, le

#### Nuit quatre

Si l'un des PJ a révélé qu'ils suivent Karl, la Sorcière Noire se renose cette nuit et Yana n'est nas sondée à nouveau

Si aucun des PJ n'a révélé qu'ils suivent Karl, Madame Yaga est sondée une fois de plus. La Sorcière Noire oblient des informations vitales reçues du garcon puisqu'il à maintenant artein! I illiquad Madame Yaga devine le plan de la Sorcière Noire à son reveil pais elle meuri, son vieux curu succombant au stress des événements de la semane. Mars, menn de puis le rossaunt de Mort. Yaga reste une alliée un le pour les aventueix de la semane.

#### Nuit cina

Si les PJ n'ont pas révéle qu'ils suivent Karl, la Sorciere Noire se manifeste dans leurs rèves pour semer la confusion et les dérouter plus encore de la Croisade.

The schools sur use platine ouverte de pierre noire. Le ciel est d'un blanc (minacule. Ton moi-rafjants se tient dersent loi, à la fois a pluséeure kilometres de distance et à pourée de brass. Un énorme corbana (tière sur la Table 7-2: Aspect aléstoire du corbeau onirique) descend du ciel et emporte l'enfant dans ses serves. Sur l'horison, vous soyes un jardin de pierres, au centre duquel se dresse un arbre describit.

### TABLE 7-2 : ASPECT ALÉATOIRE DU CORBEAU ONIRIQUE

Jet	Résultat
1-2	Aux yeux rouges et brûlants
3-4	À la peau de cuir, sans plumes
5-6	Aux mains humaines et griffues
7-8	Au bec trop long et pointu
9-10	Avec des feuilles de végétaux à la place des ailes

Si les PJ ont révélé qu'ils suivent Karl, la Sorciere Noire sonde leur inconscient à la recherche d'informations

Tu es debout aux pieds d'une montagne. D'un côté, un chemin rugueux mène au sommet; de l'autre, un escalier est taillé dans la roche. Karl se tieni au sommet de l'escalier, baissant les yeux sur tol.

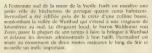
Si le personnage monte par le chemin, il évite le piege onirique de la Sorcière Soire et provoque la fin du rêve. Sinon, continuez.

Alors que tu l'approches du sommet de l'escalier, tu remarques une grotte qui s'ouvre derrière Karl. Il se retourne et entre à l'interieur.

Si les PJ suivent Karl dans la grotte, tout devient noir et ils doivent réussir un test de Force Mentale Notez quels PJ échouent, ce sera important dans une rencontre future. De toute façon, ils se réveillent après avoir pris leur décision.

Il est important de se rappeler que ces effets ont lieu simultanément pour tous les PJ qui ont donné leur vrai nom à Madame Yaga Vous pouvez prendre tous les joueurs à part, un par un, ou faire passer des notes pour éviter qu'ils collaborent durant la séquence omrique. Après cela, la Sorcière Noire se repose pendant plusieurs juis dirige à nouveau son attention sur Rarl, qui vient de rentrer sans encombre à Wolfenburg en compagnie de Frederich après sa visite reatride à Vapor.

# Hermsdorf



Localiser les charbonniers dans la ville occupée necessité dons un tert Assez d'ifficile (-19) de Commérage le Corpus Acterions us logs dans la plus petite des deux auberges de Hermsdorf la Seré à une deut Le charist de charbon est garà à côté de l'esture, à la vue de tous. Si les PJ n'ont pas en de retard sur la route de Tabasad, ils neuvent rencourre les cultusés e

Is les PJ cett pris du etant pendant leur vosque ven Hermodert, den Ahmed al deife ternastier N Ahmen Blutes pour être livrée en Sylvane et les cultistes es ont terrés dans leur auchette. Trouver la grate des cultistes présentement est quasiment impossible, mais un test Tres difficile (-50) de Pistage permet d'identifier les traces de leur charrot sur le route maigle et passage. Même di les PJ n'attapent pas les cultistes les, lès voudront peut être vour la fresque de les pour autons de les pour de les pour autons de les pour autons de les pour de les pour autons de les pour autons de les pour autons de les pour de les pour autons de les pour de les

#### La Scie à une dent

Cette petite auberge au nom approprié, fréquentée par des blûches mes enigrées, est située en face de la sceiree de la ville 8 i les paeues interrogent l'aubergiste, aî n'a pas val Abmed II a remarqué la traite féragner. Par l'interior de la commandation de la remarqué la traite de la commandation de la commandation

Le chariot de charbon des cultistes et leurs deux chevaux sont dans l'écurle de l'auberge. Le chariot contient du charbon, deux pelles et une toile goudronnée

#### Combattre le Corpus Aeternum

Coñoce Parouda al Fautherge est très difficile L'un des trois cultates es totojours aux agousts, et durant la loutines, Farouda senté eveillé 15 % du lemps, regardant ess déciphes en gardant les yeax ni-clos 50 % du lemps, regardant ess déciphes en gardant les yeax ni-clos servent de l'un de prossiones Sinno, les trans hommes sont encentriles dans la salle, sil les PJ passent à Lassaud, lis découvrent (en même langs que Farouda à) quel point jorgen et famal sont finantiques dans le respect de leur veux de sang, l'our compliquer les cloues dans le respect de leur veux de sang, l'our compliquer les cloues et ambient put les écus de Departement siliencleux (se « 10).

Enfoncer la porte, qui est vernoullifée, nécessite un test de Force La porte a BE, 3 et B 10. Le disciple aux aguets s'adosse à la porte, rendant les tentatives suivantes Difficiles (-20). Des bruits forts reveillent Farouk et le disciple endorma après un round d'un premier signe de problème, Farouk regarde par la fenêtre et tire

#### COMMÉRAGES À WURTBAD ET HERMSDORF

- Toute une famille a disparu la semigne dernière en cueillant des fruits près des buttes des Rois des Tomulus.
- nes trans pres des nattes des sois des transitus.
  L'un des bains de sources chaudes les plus populaires de
  Wurtbid's est mis à décager un gaz toxique, qui a coloré en
- Le conte vampire Mannfred von Carstein de Sylvanie a gagne
- en puissance sur l'année écoulée et projette de bientôt réclamer tout le Stirland. L'Empereur a interviendra pas.

  Les halflings ont imposé une taxe sur les moulins aux marchands de grams du Stirland pour augmenter le neix de la
- farine du Mootland. Le surplus de grain du Stirland a été laisse à pourrir dans les champs.

  • Des cadavres ont été retrouvés complètement vidés de leur
- sang juste au nord de Wurtbad.

  Un elfe bien placé a récemment été tué près de Siegfriedhof dans une altercation avec des habitants du cru. Un émissaire elfe enquête sur l'incident

ume fléchette magique à un PJ en dessous, utilisant une fléchette trongique à un PJ en dessous, utilisant une fiechette normale et le talent Maigle noire pour avoir des bonus útineans tion. Il continue ainsi juoqu'à ce que la porre soit défoncée, puis il utilisation et autrape Ahmed es saute dans le canal. Si auxun PJ ne se trouve sous la fenèncie. Es avoix à c'extappe sans attendre. La réscion du vecond une control de porte de la fenènce par la fenènce de se PJ si un personanga ettand sous la fenèncie, il saute e avant Farouix pour couvrir sa fuite. Sinon, il rejoint son compère à la porte.

L'eau montant jusqu'à la taille rédon les degats du sant et de la chute (WJDR, page 138) à 1d10+1 points de dégâts. Le canal coule rapidement vers la mairie, en passant par un trou, cascadant le long d'un goulet abrupt vers le Stir. Descendre les rapides exige un test Très difficile (-30) de Natation pour éviter de subir 1d10+6 points de dégâts en se cognant contre les rochers. Rappelez-vous que Farouk dispose d'un point de Destin qu'il peut dépenser ici Porter Ahmed occupe un bras, ajoutant un malus de -16 à tous les tests physiques effectués par Farouk. Si les PJ réagissent immédiatement, ils ont une chance de pister l'assassin jusqu'à sa cachette avec un test Assez difficile (-10) de Pistage Sinon, Farouk efface ses traces et s'échappe. Si Farouk n'est pas poursuivi dans les rapides, on peut supposer qu'Ahmed est remls a Mama Raluca pour être livré en Sylvanie Si les PJ sont témoins de la fuite de Farouk avec Ahmed (qui est enveloppé dans une cape), ils peuvent tenter un test Difficile (-20) de Perception pour remarquer que le garcon ne ressemble pas à Karl

Interroger les disciples capturés nécessite un text Assez difficile. (20) de Tortuse, opposé à leur Broce Mentale Jopens el Jamal ont été endures par des années de sacréles sansglains. Un interragapapelée Héfut en s'hyanie, oil à l'aervira les plans de leur sombre maître. Les disciples forturés revélent également l'emplacement de leur achète un aud de Hermsdorf Efbourer à obtenir ces informstunis ne gare pas le décudement de l'aventure, poisqué des présentations de l'embourer de l'aventure, poisqué des prégénellors.

### Cachette du Corpus Aeternum

Durant les quatre années qui ont sunvi leur fuite de justesse de Wurfbad, Farouk et ses dosquées se sont installés dans une grotte a sept knomern sam nord. La grotte n'est pas visible depuis la route et ne peut être trouvée qu'en interrogeant jorgen et Jamal ou en les pistant depuis Hermsdorf.

La grotte contient trois paillasses, un rocher souillé de sang séché, une dague sacrificielle, des provisions rassises, et deux tomes écrits à la main renfemiant des prières à Nagash Dans les cendres du foyer reste une lettre partiellement brûlée de Lydla (atde de Jeu 24) Si Faroule à été blesse à Hermsdorf, on troive de



### SRIRES DI CORPUS AFTERNUM

#### Farouk, prêtre assassin du Corpus Aeternum Assassin humain, ex-Prêtre', ex-Initié

Farouk est un membre supérieur du culte du sang de Nagash appek Corpus Acternum II y a quatre ans, le chapitre de Wurtond fut détruit par un groupe de répurg. teurs. Farouk et ses les seuls survoyants Depuis ce jour, Farouk et ses fideles sont en funt. Tarouk crost one c culte a etc defait par un traitre (peut ctre un agent du Suure I qui s'était infiltre dans leurs rangs. Il passe maintenant ses moininstants à regarder par-dessus



son épaule, ne sachant même pas s'il peut se fier à ses disciples. Ouand la lettre de Lydla est arrivée. Farouk a vu l'occasion de jouer un rôle dans le retour a venir de Nagash

Le style de vie nocturne de Farouk lui a donné une teinte plus claire que les Arabiens typiques; on le confond souvent avec un Estallen ou un Tiléen. Tueur doué et sans remords, Farouk est formé à l'escrime et dans l'art ancien de la sorcellerie du sang (lui permettant d'utiliser des sorts de magie occulte et de nécro-

#### Pomts de Folie 4

Folies · Idées venimeuses (voir WTDR, page 205), Farouk ne fait confiance à personne, y compris les membres de son propre culte



Compétences: Alphabet secret (voleur) (Int), Charisme (Soc), Commérage (Soc +20), Connaissances académiques (histoire, nécromancie) (Int), Connaissances académiques (théologie) (Int +10), Connaissances génerales (Arabie) (Int +10), Connaissances générales (Empire) (Int), Déguisement (Soc), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Équitation (Ag), Escalade (F), Filature (Ag), Focalisation (PM), Langage mystique (magick) (Int), Langue (arabien) (Int +10), Langue (classique, reiksmel, tiléen) (Int), Lire/écrire (Int), Perception (Int +20), Préparation de poisons (Int), Sens de la magle (FM), Soins (Int)

Talents: Chance, Code de la rue, Comhat de rue, Combattant virevoltant, Coups précis, Éloquence, Porce accrue, Guerrier né, Incantation de bataille, Magle commune (divine), Magle commune (occulte), Magle noire, Maîtrise (armes de parade, armes de jet), Parade éclair, Réflexes éclair, Sombre savoir (nécromancie), Sur ses gardes

#### Combat

Attaques: 3, Points de Destin: 1; Mouvement: 4, Points de Blessures 15

Magie: 1, Magie commune (divine), Magie commune (occulte): Sombre savoir (nécromancie) Sève nécromantique (WJDR, page 162)

Armure (moyenne): casque et gilet de cuir (tête 2, corps 1) Arme: 4 fléchettes (1d10+1 ; valeur de critique +1; portée 6/12 rechargement demi-action), deux armes à une main (cimeterres) (1d10+4; valeur de critique +1), à mains nues (73; 1d10+1; spécial)

Le culte du sang de Farouk aloute Assassin aux déhouchés de carrière du Prêtre

Parouk voyage aussi anonymement que possible Il porte une lourde cape grise à capuche, et un sac à dos qui contient des rations pour quelques jours, une outre d'eau, dix mêtres de corde, un grappin et quelques effets personnels. Dans une sacoche sur sa ceinture, il a deux fioles en acier contenant chacun une dose de Caresse de vipère (Arsenal du Vieux Monde, page 72), une petiti icône représentant la Griffe de Nagash, 12 co et 18 pa. Enfin, il transporte le panneau de Sigmar du triptyque de Lanfranchi (voir l aide de ieu 30)

#### Caresse de vipère

Un test Assez difficile (-10) de Préparation de poisons est nécessaire pour utiliser ce poison. Si une arme enduite de ce poison inflige au moins un point de Blessures à une cible, cette cible doit réussir un test Difficile (-20) d'Endurance ou mourir après un nombre de minutes égal à son bonus d'Endurance Chaque minute d'agonie s'accompagne d'un malus cumulatif de -10 tous les tests et de la perte d'un point de Blessures

#### Disciples du Corpus Aeternum Initiés humains

lorgen et lamal sont les seuls autres membres survivants du chapitre du Corpus Aeternum de Farouk. La paire communique en arablen la plupart du temps, évitant les contacts inutiles avec autrui. Bien que Farouk n'en soit pas certain, Jorgen et Jamal sont d'une lovauté indéfectible envers leur maître

Jorgen a une peau blanche comme la farine et tousse beaucoup. Jamal a la peau brune, sillonnée de cicatrices auto-infligées, Les visages sont couverts de sure quand ils se font passer pour des charbonniers. Ils cachent des dagues et des pendentifs sous les plis de leurs vêtements

#### Points de Folie: 5

### Caractéristiques

2 131 1 1 10 15 1 10 T 55 Compétences: Chansnic (Soc), Commerage (Soc), Connaissances académiques (histoire, théologie) (Int), Connaissances generales (Arabie) (Int), Langue (arabien, classique, reskspiel) (Int),

Lire/écrire (Int), Perception (Int), Soins (Int) Talents: Dur à cuire, Éloquence, Guerrier né, Réflexes éclair, Sang-

### Combat

Attaques: 1: Mouvement: 4: Points de Blessures: 12 Arme: dague courbe (1d10)

#### Dotations

Sous leurs capes de voyage grises à capuche, ils portent des robes violet foncé ils cachent des icônes religieuses de la Griffe de Nagash sous leurs chemises. Jorgen a 1 co et 4 pa; Jamal a 3 co et 1 pa.













plus le cadavre d'un paysan vidé de son sang, victime de la faculté de prêtre-assassin Sève nécromantique (WJDR, page 162).

### Vurtbad

La capitale de la province du Stirland est visible à des kilomètres, ses edifices blanchis luisant dans la lumiere du soleil. La vallée entourant la cité est parsemée de chalets privés et de vignobles. Avec moins de 9000 habitants, Wurthad est l'une des plus pantes capstales provinciales. Elle est néanmoins importante en raison de son statut de lieu de repos pour l'élite. On conseille aux visiteurs de prendre assez d'argent pour les clubs de gentilshommes, les bains publics et les restaurants pour gourmets abondant dans la ville Les PI habilles comme des vagabonds peuvent s'attendre à être constamment harcelés par les gardes

Wurthad renferme assez d'intrigues pour soutenir toute une campagne, mais seul le vieux temple de Myrmidia est detaillé pour cette aventure. Les découvertes des PJ dans le temple devraient les encourager à rendre visite à Siegfriedhof sans attendre.

#### Temple de Myrmidia

Durant les premières guerres contre les comtes y impires de Sylvanie, des mercenaires tileens ont mondé le marché de l'emploi de Wijerbad. Le temple de Myrrindia fat acheve en 2011 (1 en tant que lieu de culte pour les mercenaires. Sur le platond en forme de dôme est peinte une fameuse fresque par Leonardo da Miragliano inventeur brillant et artiste doué. La fresque a été sa dernière commande avant qu'il n'entre au service de l'Empereur

Le temple est mal entretenu; un seul prêtre s'en occupe. Les colonnes s'effritent, les murs sont tachés par l'humidité Peu de

mercenaires visitent Wurthad ces temps-ci, mais le temple reste un monument historique

### Fresque de Myrmidia, fille bien-aimée

de Morr, à l'Arbre de l'Espoir

Montrez aux joueurs l'aide de jeu 23. La peinture s'est estompee sur cette œuvre fascinante de l'histoire de l'art, connue sous le nomde Myrmidia, fille blen-almée de Morr, à l'Arbre de l'Espoir La fresque est basée sur une peinture plus ancienne du prince marchand tiléen, ancien croisé, Giovanni Lanfranchi de Rémas, un très bon artiste et un theologien dévoué, datant de cinq cents ans avant l'époque de Miragliano. L'original de Lanfranchi est perdu, mais on pense que Miragliano a copié Myrmidia à l'Arbre de l'Espoir sur un panneau du triptyque. Le contenu des deux autres panneaux est très peu connu, mais un test Difficile (-20) de Connaissances academiques (arts) révèle que l'un des panneaux représente la vision de Sigmar à l'Arbre de l'Espoir. En fait, les historiens de l'art tiléen ont supprime tous les indices qui suggèrent que l'apothéose de Myrmidia a la mondre ressemblance avec celle de Sigmar

#### Un coup de main

Quand les PJ examinent la fresque, un bruit assourdissant retentit depuis une alcôve proche. Une voix les appelle dans l'ombre · Pourriez-vous me donner un coup de main, s il vous plait? · Le prêtre Pirello est enseveli sous une pile d'armures qui viennent de tomber du mur où elles étaient accrochées. Si les PJ aident Pirello. il les remercie et murmure à propos de réparations urgentes. Si les PJ se proposent d'aider à réparer le temple, il leur confie trois táches. Pirello offre des informations supplementaires aux PJ quand ils l'aident. Si les PJ l'interrogent sur la fresque, Pirello donne les informations de base présentées ci-dessus. Pour avoir plus de détails, les PJ doivent effectuer ses tâches

1" tâche: nettover les toiles d'araignées des poutres Pirello apporte une grande échelle. Avec un test Très facile (+30) d'Escalade, les toiles disparaissent en une heure

2' tâche: remplacer les dalles cassées sur le plancher Un personnage ayant Métier (charpentier, cristallier, mineur ou maçon) obtient une réussite automatique. Les autres personnages doivent réussir un test d'Agilité ou endommager encore plus les dulles, créant un risque de chute. Cette táche prend trois heures (le double pour des personnages n'ayant pas de competence de

3' tâche: réparer une fuite dans le dôme de l'abside Si cette fuite se prolonge, la fresque risque des dommages irré rables. Si les personnages réussissent un test Très facile (+30) d'Escalade, ils grimpent et remplissent la fissure avec de la poix.

une réparation temporaire qui prend quinze minutes. Les compé tences de Métier appropriées et quelques heures sur le toit sont necessaires pour effectuer des réparations définitives. Tout personnage atteignant le haut de l'échelle peut tenter un test Très facile (+30) de Perception pour remarquer une brique descellée sur la fresone, aux pieds de l'arbre. Un test de Fouille depuis cette situation privilegiee permet de repérer automatiquement la brique Miragliano

#### Ce qu'apprennent les Pl

Selon le nombre de tâches realisées, les PJ peuvent apprendre plus

Premiere táche réalisée

Les PJ apprennent que Lanfranchi collectionnait les artefacts et les rouleaux lors de ses croisades en Arabie, et qu'il a fonde l'ordre qui precédait la Confrérie du Suaire, une secte morienne basce à

#### Deuxieme táche réalisee

Les PJ apprennent que l'une des expéditions de Lanfranchi a accosté en Nehekhara par accident, où son armée s'est battue contre les Rois des Tombes de Zandri. Plus tard, Lanfranchi est devenu un chasseur de aranneres proté

#### Trossieme táche réalisee

Les PJ apprennent qu'une rumeur prétend que la troisième partie perdue du triptyque original se trouverait dans la crypte de Lanfranchi à Siegfnedhof

#### La boîte-puzzle de Miragliano

Cette ingénieuse peute boite, en bronze et en acier, fut fabriquée par Miraghano pour garder le secret des druides de Siegfriedhof Miraghano comprenait que Lanfranchi avait eu tort de persécuter les druides mais jil tut ses névélations en attendant que l'historia.

a des pièces mobiles, qui peuvent être configurées selon diverses furnes. Yeu nymôtre se résolu, la boile devent un culte me un outstaile prégiment se manure prégiment de la prégiment de la comment de prégiment de la comment de la configurée de la boile puzzle. Se référer au modèle de Miragliano rend le set Facile (420). La boile pour tiers forcée au prix de serieux efforts, mais retaile de la boile puzzle. Se référer de la prix de serieux efforts, mais retaile de la boile puzzle de qui détruit le parchemun caché à l'intéfeur à monse qu'un test d'adellété sont muste mout le courserer.

vampire se calme. La boite-nuzzle de Mimeliano est pertée perdue

Ouvrir la boîte nécessite de connaître le modèle de Manullano

Les PI se souvienount numbriton du modèle commu de l'envemble

de triangles dans une rune de vie druidique sur la scène de crime a Lulabheim (voir l'aide de jeu 22), Les PI découvrent que la boite

pendant cing cents ans et elle n'a qu'un soupcon de rouille

Dans la boite, les PJ découvrent un minuscule parchemin ou six mots en classique forment un cercle. Dans le sens des aiguilles d'une montre, ces mots sont; Portail, Horigne, Sang, Terre, Vie. Mêre

## L'EST. SIEGFRIEDHOF

trajet entre Wurthad (ou Hermodorf) et Siegfriedhof prend but ou neuf purc La rome da nord trasvere la trandre da et enjambe le Sir à Marburg avant d'entrer dans Hundsheimer Wall La route sou de stu ne optom plus pittores, offrant un panorama des collines et des champs brumeux du studand occidental

Mama Raluca et son clan ont choisi la route sud pour eviter Sieginedhof. Les PJ peuvent rattraper Raluca et Ahmed en maintemant une bonne allure. Ahmed se sent en sécurité avec Mama Raluca et il ne la quittera pas volontairement. A moins que les chariots soient fouillés, le garcon reste caché

## Augure de Morr

à un point donné entre Wurthad et Siegfriedhof, les PJ reçoivent une vision de Morr, sous la forme d'un rêve.

The sedans was salls plongle dans le noir. Devant toi, se desse un sarcophage de pierry, son couverde entrousert. Un rat en sort, suivi par un autre, et encore un autre, jusqu'à ce que le couverle solt répoussé par un iorrest de vermines couinant. Il y a des rais partout, Tu te réveilles au moment où its sont sur le boint de te submercer.

## Siegfriedhof

Sur la rive nord du lac Svarsee, la ville de Siegfriedhof est édifiée dans la paroit d'une falisise rocheuse surpiombant nettrement paysage environnant. Sous la ville neuve s'étaient les ruines du Vieux Siegfriedhof, détruit par un asseut slaven il y a un demisiècle. Il n'en reste plus qu'un champ de ruines recouvert par la vegetation il existe toujours des tunnels skavens sous les ruines du Vieux Suedriedhof, nais li so sont inondés et dangereux.

Quand Siegfriedhof fut reconstruit par l'Ordre de Morr, la ville fudeblacée plus haut, près de l'abbaye du Bienheureux. Achtelbert Des trois cents habitants de la ville, presque un tiers resde dans l'abbaye le reste est composé de fermiers, de bûchetons et d'oblates servant l'Ordre.

#### Un accueil froid

Quand les PJ arrivent, ils sont accueillis par une patrouille disparate de quatre miliciens suspicieux. Ils posent des questions sur les progis et la destination des PJ, Sills mentionnent des mortes-visans. Morr, des réves un le Suilor, l'équèpe est invitée à rencontrer le grand abbé du Blienheureux Aethelbert Mais d'abberd, la parroulle vaggere que le coche et les chevaus se rendens au Récopier de la léure. Si les PJ récisitent à cette invitation, la milier les encourage évicusement a y réflichir à deux fois. Si l'équipe réfleus autegion de le poursuit pas les PJ plats de cette troit de les matters un milière ne poursuit pas les PJ plats de ces rendent autegion de PJ sorreit leurs armes, la milière ne se redient joils et tente de le

### COMMERAGES A SIEGFRIEDHOF

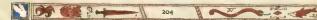
- Mannfred von Carstein est considéré comme un sauveur de l'Empire par certains hommes du nord qui pensent que Middenheim servit tombée sans son intercempon.
- alliance impie
- Les skavens projettent une deuxième attaque contre Siegfriedhof. L'une de leurs reliques a été saisie par l'Ordre de Morr et les homnes-rats veulent la nécunérier.
- Un zombie ailé a été vu près de Vanhaldenhof
   Évitez Tempejhof, car ses habitants sont tous devenus des
- goules. Le temple de Morr, qui était moccupe depuis quatre cents ans, sert maintenant d'abattoir
- Les strigany Rumanyik se sont mls au service des seigneurs de Sylvanie après des siècles de persécution par la noblesse du Surland.

### MAİTRISER AHMED

La visite des PJ à significethof peut s'avérer délicate s'ils ont déja libéré Ahmed du Corpus Aeternum à Hermsdorf. L'abbé a reçu la nouvelle de l'enlèvement d'Ahmed II y a deux semantes grâce à la mage des rèves et aux prètres de Morr de Talabhéim. Un messager stigany récemment capturé ayant des lines avec le Corpus Aeternum a depuis dévoilé que les kidnappeurs du gazçon se difigent vers léforir.

Les agents du Saulre à Stegfinedhof sont à l'affût d'un garon stigany indoclié. A moins qu'Ahmed soit déquage ou caché, l'équipe est appréhendée par un groupe de milicitens ou de chevillen du Corbenu, sans explosition. Les II sont maltraités, privés de leurs possessions et peut-dère toruntes. Jouez Audlence durant l'échange : Une histoire raisonnable devant convantre Geistwacht de l'innocence des JPJ, après quoi il ordonne qu'on les libère et l'aventure reprênd normalement

Ahmed reste prisonnier de l'infirmerie indéfiniment à moins que les joueurs ne conçoivent un plan astucieux et l'exécutent parfaitement.





tuer. Les fauteurs de troubles sont régulièrement lynchés, sans avoir l'occasion de se défendre devant la cour du temple. Utilisez le profil standard des Garde dans WJDR, page 232.

#### Audience avec l'abbé

Que les PJ attegoent l'abbaye de leur plein gré ou non, ils sont reçus par deux gardes nois (cf page 2097) silencieux bloquant l'entrée en crossait leurs haches. Près de là, un mitte fait sonner un gong, Après un moment, le frère Horatius apparaît et fait entirer les PJ dans le vestiblule

Honatus interroge les PJ de façon amicale, hochant la tête pour superiories de la companya de la companya de la composição de la tacique pour apprendre des falts incriminant pour un futur chantage. Durant l'exhange, un énorme chat noir se frotte aux jambes des PJ (voir l'encart Les chats de l'abbaye, page 211)

The fine statisfial, Horatios demande à l'équippe d'attendre (rang miniose) profinin qu'il crosulte l'habbé. Si he il'] not mentione profinin qu'il crosulte l'habbé. Si he il'] not mentione transité de l'expert 
Un garde noir (voir Les Maîtres de la Nutt, page 93) surveille la porte de la salle de Geistwächt. Horatius se tient à proximité durant d'échange. Les PJ sont assis en face de l'abbé, qui les examine attenuvement depuis son bureau.

Ce sont des temps troubles pour l'Ordre de Morr, et pour l'Empire. Les morts-visants sont agtiés, pas seulement en Sylvanie, mais aussi en Rehkland, Méddenland et Ostland. Ils recrutent des serviluers parmi les vivants à une éclasselle Jamais vue, des pions crédules qui pensent que leurs ignobles maitres les récompenseront dans la mort. L'abbé fait une passe, attendant les réactions des PJ. Sils pasent des questions sur le déploiement de l'Ordre, le pays des songes, Miragliano, Lanfranchi ou le Suaire, l'abbé reste silencieux il répond aux questions générales sur les morts-vivants ou Siegfrectifor à elles semblent permientes.

Si les personnages donnent des informations sur leurs rèves l'abbé est extrèmement intéresse et leur dit de consulter immeditement l'ancien Gerhard Si les PJ prouvent qu'ils unt combattu le Corpus Aeternum (en montrant un pendentif de Nagash) ils sont félicités et invités à loger à l'abbaye

S'ils mentionnent le crime de Talabheim, Horatuus interroups Hibbé pour lai murmurer quelque chose. L'abbe emercie les pour cette information et évite le sulet par la suite Gestavacht est au courant de la Croilsaée de Karl, mais il ne sut fien de son esté vement. L'abbé ne parle pas des prophéties vampires pour l'instant

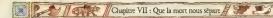
Si les PJ rechignent à parler de leurs affaires, Geistwächt se penche en avant, les mains croisées devant lui. « Dites-moi la vérilé veitieurs, que dérechez-vous exactement? « Si les PJ restent sques Geistwächt perd patience et les renvole au Réconfort de la Veuve

Mentionner un sujet brûlant (les prophétics vampires, Minigliano, Lanfranchi, le pays des songes ou les morts-vivants) vant aux PJ un séjour de trols nuits à l'abbaye

#### Les exigences de l'abbé

La position de grand abbé du Bienheureux Aethelbert est difficile, mars Gerestwicht a su naviguer parm les constantes deputes doctinales. Il est informé des prophéties vampires, mais n en parle qu'aux collègues auxquels il fait confiance, Les PJ doivent donc remplit rios conditions avant que Geistwich n'en discute aves cux

- · Réussir leurs épreuves.
- · Eviter d'embarrasser l'abbe au sujet de sa phobie des rats,



#### LES SUPÉRIEURS DE L'ABBAYE

#### Darius Geistwächt, grand abbé du Bienheureux Aethelbert

Grand prêtre humain, ex-Prêtre consacré, ex-Prêtre, ex-Initié

#### Points de Folle 3

Falle. Perade utforus imples (voir WIDR, page 208). Gestwicht a par nadwertance creé un ellinat de peur et de paranoia autour nadwertance creé un ellinat de peur et de paranoia autour de Siegfinethof. Gestwicht annonce toujours » leur » venue, mais personne ne sait exactement qui » lis » peuvent être. Quantion lui pose des questions directes sur » eux », Gestwicht ruppelle son interfoculeur qui » ils » ont des oreilles fatrout.

Surins de la memoire (vour WJDR, page 206): bien que Geistwächt ne für qu'un enfant a l'époque, il se souvient distinctiment de la destruction de segréndendre ni 2646 til Depuis fors, l'abble est la proie d'horribles cauchemars d'atroclées skaverss. À la vue d'un rat, Geistwacht l'écraise de sa masse et met toute l'abbaye en alerte. Certains jour, les cauchemars le aubinorgent et il s'enferme dans son brureau.

#### Caracteristiques



Competences: Charkmer (Soc), Commetence (Soc), Connassancescademugue; Sarx, histoice, pulmospipe (Soc), Connassanceatademique; treivconancio (Int. +10), Connaissances, acade
(Int. +20), Connaissances, practices, Connaissances, acade
(Int. +20), Connaissances practices, Chiler, Tife (Int. Tornation (Spl. Int.-), Connaissances, Chiler, Tife (Int. Tornation (Spl. Int.-), Chiler, 
magie (PM +10), Soins (tm).
Talents: Coups précis, Éloquence, Force accrue, Grand Govagour,
Inspiration divine (Morr), Intelligent, Magie commune (divine),
Magie mineure (alarme magique verroit magique), Marts agiles,
Meditation, Orateur ne, Reflexes éclair, Sociable.

#### Combat

Attaques: 2; Points de Destin: 1; Mouvement: 4, Points de Blessures, 15

Magie: 3; Magie commune (divine), alarme magique, verrou magique, domaine de Morr

Arme: arme à une main (masse) (1d10+4, valeur de critique +1)

 Rester en bons termes avec les prêtres de l'abbaye pendant la durce de leur sejour

Si les PJ remplissent ces exigences au moment de leur départ, Gestswicht repondra à des questions générales concernant les prophéties symples (cf. page 4). Il amient m'action que tout le jeune rejeton de Nagasia qui a été enlevé à l'abablieuri et s'oppose donc à la tentative des chicadiers du Corbean de ture Ahmet promptement. L'abbe ne sait rien du cercle de rée ou de la ligie tellinique.

De plus, Geistwicht son l'aide de jeu 25 de son bureau et demande gravement aux PJ de confirmer les activités de Ljolia avant de lacher les chevalhers du Corbeau sur Helfurf. Si l'on découvre que Lydia est un vampre, elle dont êrre détrute et les rouleuss de Zandri doivent revenir à l'Ordre de Morr Gelsia schi a gardé cette lettre secrete pendant des années et crait maintenant que son indécasion n'ait été coûteusse. Gestwacht préfère qui moupe sûr de prosonnes extérieures résolve la situation, car son

#### Dotations

Darius porte une longue robe à capuche noire qui cache ses mains et ses pieds. En médaillon du Corbeau est suspendu à son rou, et il garde un livre de prières de Morr i portee de main. Dans sa cellule, il à 155 co et 16 ps.

### Horatius, maître des novices

Prêtre humain, ex-Initié

Hontilus est un prêtre ambiteux qui a obsenu ce poste en étant Param de tout le monoile il au noi noi incroyable pour d'ingrer les gens dans leur dos, tout en hoctant ses interliciteurs a cirre d'ou mujique plusseux de ses conféres dans son réceux de commèrage, est juride en rête qui à dit quoi sur qui, au cas où le chanta, de leindrait refessarse. Hontilus est fron jail pour habbre que ces eventus assess, de ses conféres et fron pail pour habbre que ces revolu sasse; des services à Gelstwicht; pour que sa position soil siste. Hontilus est un homme gross et falible, avec un est faligia;

### Points de Polie 2

#### Caracteristiques



Compétences: Charisme (Soc), Commirenge (Soc + 10), Connaissances académques (historie, reformancie, tholorie) (Int), Connaissances genérales (Empire) (Int), Intimidation (F), Langage mystique (magick) (Int), Langue (classique) (Lin, Langue (relispie) (Int +10), Ire/exrire (Int), Perception (Int), Osons (Int)

Talents: Dur a cure, Floquence, Magie commune (divine), Orateur ne, Reflexes eclair, Sang-froid, Sociable

#### Combat

Attaques: 1, Mouvement: 4, Points de Blessures: 14

Magie: 1, Magie commune (divine) Arme: arme à une main (épée) (1d10+2)

#### Dotations

Horatius porte de longues robes notres qui s'emplient en tas sur le soi. A son cou est accroché un niedalllon tulle pour ressembler i un Corbeau. Il ne quitte jamais son Immense livre de prières moriennes.

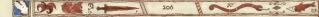
vieil ami le seigneur Voss serait oblige d'exiger la demission de l'abbe si la date de la lettre venait à être connue

Si les PJ reussissent à capturer ou à tuer Rikki-tik l'espion skaven, Gerstwacht revele le *talisman fetide* et leur accorde l'acces à la hibliothèque interdite.

Geistwächt respire l'autorité, son expression solennelle est un masque contre ceux qui voudraient exploiter ses peurs

#### Liseur de rêves

Enneine Gerhard est un vieil homme qui vit dans une pièce adjacente à celle de l'abbé. Gerhard est aveugle et faible II ne quitte jamals son lit, done les PJ ne le renconteront pas a mons de parfer à Gestswich tie evec ou de presages. SI les PJ arrivent directement de l'entretien avec Gestswicht, als sont escortes dans la chambre de Gerhard par l'abbé et un garde noir; Horattus reste dehors. On fur assectir les PJ seu une carpiette, tandis que Gerhard est levé de son



lit par le garde. Gerhard interroge alors les PJ sur leurs rêves. Sa réponse dépend de leurs dires.

#### Les mille escaliers

Avec un test de Perception reussi, un PJ remarque que l'ancien tressaille légèrement à la mention des escallers. L'Image de l'esca ler île les PJ directement ou indirectement à la prophétie des Mille Trônes, que Gerhard expose au grand abbé en privé

#### L'avatar maternel

Si un seul PJ décrit l'avatar maternel, Gerhard ne suspecte rien Si pluseurs personnages décrivent la mère, Gerhard reconnaît un motif annonçant la sorcellerie et le signale, Après la fin de la lecture, Geistwacht permet aux PJ affectés de prouver qu'ils ne tont pas soulliés par la sorcellerie par le blaist d'une Épreuve de Morr. Si les PJ refusent l'épreuve, ils sont confiés au seigneur Voss pour étre lugés (volt le jugement du seigneur voss, nage 2008).

#### Les enfants dans le bassin

51 Gerhard suspecte l'influence de la sorcellerie (voir l'entrée précédente, L'avatar maternel), il reconnaît ce dilemme comme un piège onique « Dans le cas contraire, il ne se doute de rien.

#### La caverne sur la montagne

Gerhard reconnal instantanement un peac ontifique. Il annonce que le PJ affecté est sous l'influence d'une force excérieure. Gestavacht demande promptement une Épreuve de Morr sur le monitaule syrigen (Bleu. 3 sur la carte de Sieghredoht, page 213). Si le PJ affecté reitus, Ciestavache lance sommell des morts et ortonne au garde de maintier ceux qui réussissent leurs tests de Force Mentale. Cette baselle peut mai tourner dans un lleu si reogu.

#### Le corbeau muté

Gerhard est bouche bée à la mention du corbeau muté, mais il ne dit nen. En privé, il informe Gestswaicht que les doubles ontinques des PJ ont reçu la viste d'une fausse image de Mort. Gerhard suggère que les PJ affectés soient purifies dans une cérémonie des réves (voir hus loin)

Si une Épreuve de Morr et une cérémonie des rêves sont nécessaires, résolvez d'abord la cerémonie

#### Des rats dans le sarcophage

Si les 9] identifient le sarcophage plein de rats comme étant celui des la princhip les es coit d'appres beur rêve, en deviant correcte ment ou en résississant un test Assez difficile (-10) de comaissances cadémiques (histoire), Gelsivich sort sa masseu difficile (-10) de comaissances cadémiques (histoire), Gelsivich sort sa masseut skaven (voit Triotième jour, page 2410. Si le sarcophage riest pas Identificament paparenant à Lanfranchi, alors Gelsivich se contente des mendre une servaire la lanfranch est tails.

#### Cérémonie des rêves

Use heure après avoir rendu visite à l'ancien Gerbard, les Pl avant vu le corbeau muté sont contactés par Horatius et deux gardes noirs. Il informe les PJ qu'ils doivent être purités dans une cérémone des rèves ou être amené devant le seigneur Voss pour être jugés (voir le jugement du seigneur Voss, page 208).

#### LA CONFRÉRIE DU SUAIRE

La Conferen. du Nazare est un ordre secrete dans l'ordre présent a Sièglifrichell (voir Présente de la Lance, page 1991). Les membres du Stainte pententi que la menate morte-vivante dui se sainte pententi que la menate morte-vivante dui se service se la companie de la Conferie compennent des espinis, des réputateurs et des érudis, quoique peu de prétres admetes ouvervement en faire partie, cur les méditodes des sejonis, des réputateurs et des érudis, quoique peu de prétres admetes ouvervement en faire partie, cur les méditodes des sépons, des réputateurs et des feurles des présents de la conferie de la conferie de la conference entrétreurs es hobises ont entende partie de l'ordre Jusque a récument, quand les dirigeants actuels out companier de l'ordre Jusque a récument, quand les dirigeants actuels out companier de l'ordre dui passification de l'actuel de l'

Le bris armé du Suaire en convinue des révealers du Corbenu Basis à Fabbaye du Bienburrea Actel-bert, ces guer freis finariques sont connus pour mour racé de Village entilles roctions de la company 
Les événements précédents de la campagne des Mille Trônas et des événements semilaires a travers le Vieux Monde con eu ce de s'événements semilaires a travers le Vieux Monde con eu pour resultat une augmentation de l'activité mortes-trante entre-diguites. En Conséquence, les clévallers du Corbèra us sont déployés sur le terrain, et seul le segment Vois reste à l'abbaye du Bencheurus, Aschebbert pour superviser les opérations. Pour plus d'informations sur la Confrérie du Suaire, consultez. Les Multires de la Multi, page 11

La cérémonle des rêves est menér par le père Gregor dans le temple. Si les DJ es soumettent à la cérémonie, on les fait asseoir devant l'estrade principale. Un encensoir est placé devant l'équipe et sa funére bleutrée envahl la pièce. Du non grave, le père Gregor demande aux PJ de manger un morceau aigre de matiere dure à mit her.

La tête vous tourne, et le sol se dérobe sous vous piede Un portail sombre vouvre dans voire espril. Tout autour de vous, l'espace s'élend et se contracte. Le portail vous enveloppe de sa noirceur. Les Pl ous échousent à un test de Force Mentale ne sardent

aucun souvenir de la vision et subissent un nulus de -10 sur les tests de Capacité de Combat, Capacité de Tir et d'Agilité pendunt les vingt-quatre prochames heures.

Les PJ qui réussissent le test gagnent un point de Folie et se souviennent de ce qui suit

Le portail s'ouver sur un vaste champ blanc. Kari est dedoust, seul, an bord u'un bascin. Une frame entrétèrement babilitée en noir émerge de l'eau et tend la main vers Rart. Le garçon belate un vissant, puis es tourire vers foi pour avoir ton conseil. Ce n'est plus Karl, mais un autre gorçon. Tie teaspes de parler, mait un y arrives pas. Le garçon tierd la maist vers als fromme. Quand lis se fouchen, la peau et la choir de garçon et l'étient, se faissant qu'un dans le bascin, qui est maisteurent rempit de sang. The le révellige en tremballent aux cus nes sués froide.

Si les PJ avaient identifié Ahmed à Hermsdorf, ils le reconnuissent comme étant le deuxième garçon dans le rêve. Sinon, décrivez-le comme un enfant timule à la peau brune

Après la purification, les PJ sont protégés de l'influence de la Sorcière Noire Les PJ sont ensuite amenés directement au seigneur Voss ou relàchés pour explorer l'abbaye, SI les personnages peuvent rester à l'abbaye, ils sont soignés avec des cataplasmes pendant les jours suivants si nécessaire.

#### Le jugement du seigneur Voss

Grand maitre des chevalliers du Corbeau, le seigneur Voss est un generer servera i la leunie de la venille e t gard maint aux yeux chassieux n'à plus toute sa tête. Il passe en un moment de clair e chement à raschibe et sans pitté. Le seigneur Voss est craint a Seigfrendhot pour ses jugements imprevisibles et souvent définiuls il autait par se réciter il y a tongetiers, mais n'et pas fei en son et la seigneur Voss apprécient tous deux la ferveur de Sir Rolph sur le seigneur Voss apprécient tous deux la ferveur de Sir Rolph sur le terrain, mais il ne sait même pas le terrain.

Si len JI désobléssent à la loi canon, ils peuvent être emmenses et lugés par Voss clans sa chambre des hanquements, los pudevraient pas obtenif d'audience nece Voss, si ce n'est pour être uggés. Le temps est toujours précieux dans la guerre cuntre les morts-vivants, et le destin de milliers de gens est en jeu à chacune des dérasinos de Voss.

Deux gardes notrs flanquent l'accusé tandis que Horatius les annonce au grand maître Voss, qui est assis à une table. Le seigneur Visse attend un instant avant de répondre. Un mince filet de funée de pipe est tout ce qui dépasse d'une pile de documents

#### Puisse Morr vous guider, je dois sceller cet ordre de marche, et ensuite j'écouterai votre cas. Et voila. Bien, Horatius, présentez-moi les faits.

Horatius décrit le cas des PJ dans les moindres détails, en cominençant par leur départ de Marienhurg, Les eigneur Voss n'écoute qu'à moité, tout en feuilletant des pages au hasard sur son bureau. Voss interrompt constantement pour parler d'autre chose ou accontre des anecdotes sans rapport. Les PJ ayant Connaissances académiques (histoire ou stratégie/tactique) puvent réaliser qu'il s'entremête dans les dates. Quand Horatius, exasperé, arrive enfin à conclure son rapport, il est mentré et renvoyé.

Seuts les PJ, le seigneur Voss et deux gardes notis sont encore dans la pièce Voss demande aux PJ de «'assectic Ensuite, son attention revient aux papiers sur son bureau et il cubile complètement les PJ jusquè de ce qu'ils attriet à nouveau son attention Alors, il être ses yeux égarés et essaye de reconnaître qui se trouve devant bullet et de la complète des la complète de la

Alors, ce salaud de cachotiter de Dirischnischer a fini par su secoure it retural Yous étec e que Marienburg a de mieux à offrir, bein l'Le recruiement empire toujours, le auss sur que Diris vous a tout dit sur l'operation, alors je ne eous embéterai pas avec ça. Yous pouvez logger au ne eous embéterai pas avec ça. Yous pouvez logger au contresigne as i le cog chante l'alisses, le signe, et le pleuve auquel cas vous savez quo faire. Sir Rolph revient demain, Portes ces inségues en permanence.

Voss sort d'une boite en bois des broches en argent représentant un corbeau tenant une lance entre ses serres

#### Erreur sur la personne

Les joueurs ont sûrement compris que le seigneur Voss, dans un moment de démence sénile, les a confondus avec une équipe d'agents du Suaire de Marienburg, Les PJ ont deux options

#### Jouer le jeu et éviter la punition

Dans ce cas, Voss ordonne aux PJ de montrer leurs insignes au Reconfort de la Veuve, où on leur fournira gratuiternent logement et repas. Les PJ rejoignent Sir Rolph dans une nisiston clandetstine pour localiser et tuer un rejeton de Nagash, mais ils ne le savent pais encore

Les pétres du Bienheureux Aethelhert sont surpris par ce retournement de situation, mais ils n'osent pas contester la décision du grand maître. Les PJ sont autorisés à rester dans l'abbaye, plintô qu'à l'auberge s'ils le souhaitent. Prère Honatius, cependant, se doute de l'imposture et garde un cell sur les guartiers des visiteurs. Les futurs tests de Charisme et de Commérage contre Horatius sont Diffielles (20).

#### Admettre la vérité et accepter la punition

Voss est visiblement embarrassé, mais il est reconnaissant aux PJ pour leur honnêteté. Il réduit la sentence de la pendaison à un bannissement permanent de Siegfnedhof. On ne leur pose plus aucune question

## Abbaye du Bienheureux Aethelbert le Vigilant

l'abbaye fortifiée de granfi et d'ardoise surplombe hiegfriedhot et le lac Swanee. Une route unique descend de l'entrée principale et et se divise en rues terrassées s'entrecroisant dans la ville. Des entres dérobées ne sont pas vasibles de Segifriedhof; ces poternes vouvent sur un reseau de tunnels et de catacombes creusés dans le sommet.

#### A. Temple

La coupole de ce temple comporte un oculus, à travers lequel les ames des morts peuvent passer dans le royaume de Morr l'extérieur présente des crémeaux fortillés décorés avec des ganpoulles squefeitiques. Il n'y a pas de sièges à l'intérieur, mais seulement une plate-forme suréfévé où l'on place les corps durant les rites funéraires. Des encensors sont allums, pour la ceremonn des rêves.

#### B. Baraquement et armurerie

Lavant de Labbaye est le qu'irrer des quatorze gardes noirs qui logent au rez-de chaussée et des vingt et un chevaliers du Coriseau qui occupent l'étage (actuellement vide). Les gardes noirs qui ne sont pas en service dorment ici, méditent dans le temple ou s'entrainent au maniement des armes derrière l'abbave. Le seigneur Voss est penché sur des cartes ou des rapports dans sa chambre privet attenante au dortoir. L'armurerie du rez-de-chaussee contlent six lances, sept houcliers, onze arcs longs, cinq cent cinquante flèches, cinq haches à deux mains, cinq armures de plaques en obsidienne et solxante-quinze armes à une mun variées, ainsi que le sable et l'huile nécessaire à leur entreux n Le sable et l'huile peuvent être melangés et chauffes dans d'énormes chaudrons pour être déployés contre des envahisseurs. Il est important de noter que les temples de Morr n'ont en general pas de herse. En cas de siège, un gros bloc de pierre est lache sur le portail ouvert en guise de harricade. Le rocher encombrant est difficile à replacer en cas de fausse alerte, necessitant la force combinée de vingt hommes et une grue

#### C. Quartiers de l'abbé

Geistwäicht passe la motté de son temps dans ses quartiers a lirc prière et pleurer. La salle contient un lit, une commode, un tapis de prière, un bureau verrouillé (contenant l'aide de jeu 25), deux chaises et un banc rembourré. La salle est fermée à clef quand Geistwächt est absent, nécessitant deux tests de Crochetage pour Louvrie Le support de torche dans le coin sud-est est en fait un levier permettant d'acceder i l'escalier descendant dans la bibliothèque interdite. Le levier peut etre decouvert avec un test Assez difficile (-10) de Fouille

#### D. Réfectoire et cuisine

Six grandes tables fournissent assez de places assises pour cent vingt personnes. La table centrale est réservée pour les prêtres; Geistwächt s'assolt au bout. Les chevaliers du Corbeau ont leur propre table, tout comme les gardes noirs. Les visiteurs de l'abbaye sont assis avec les gardes noirs, dont le vœu de silence assure des durer parables

La cuisine attenunte est tenue par des oblates du village. Le mur nord est fait de pierre naturelle brute, dans laquelle sont taillés les fours et les foyers. Trois cheminées sont creusées dans la roche

#### E. Infirmerie

Une morte de l'infirmerie est un dortoir avec des couches pour les malades et les blessés. L'autre moitié est divisée en cellules pour les foirs les possédés ou les patients en stade terminal. Cette zone peut egalement servir de prison temporaire

t ne cellule est occupée par un vagabond strigany du campe ment de Mama Raluca, appelé Khalid. Il a été inculpé de conspiration avec le Corpus Acternum et est interrogé. Si Khalid et les PI passent un moment seul, il les supplie de l'aider à s'évader

Khalid a été pris près de Siegfriedhof alors qu'il transportait la correspondance de Farouk avec Lydia. L'interrogatoire a révélé que Khalid avait également pour tâche d'engager une troupe de musi ciens célèbres de Wurtbad pour jouer au mariage de Lydia (voir Mariage en Sylvanie, page 217).

Khalid connaît Lydia comme une brillante érudite et Farouk comme un guerrier du clan Rumanyik. Il les suspecte tous les deux d'être des cultistes du sang, mais ne sait rien des prophéties vampires ou de l'implication d'Ahmed. Pour l'instant, Khalid n'a pas révélé les noirs secrets de Lydia, mais il sera bientôt torturé à nouveau. Si les joueurs sident Khalid à s'échapper, il leur offre un refuge au campement de Mama Raluca près de Helfurt

Un escalier descend dans la morgue et la salle de torture

#### F. Loges des visiteurs

Les loges consistent en une grande salle où sept lits sont réserves pour les visiteurs de l'abbaye. La salle est équipée de paravents, de cuvettes pour la toilette et de livres de prière. Si les PJ n'ont pas encore effectué l'Épreuve de Morr (voir Cérémonie des rêves, page 207) ou s'ils posent trop de questions à propos de Lanfranchi, glors un garde noir surveille la porte du dortoir durant la nuit.

La cour est un lieu de méditation pour les prêtres de l'abbaye Outconque fait tron de bruit ici recoit des regards fâchés. Le cloître est aussi l'endroit où les chats de l'abhaye passent le plus clair de lears journees, allonges sous un escalier ou perché sur un balcon. On en trouve jusqu'à quarante en même temps. Voir l'encart Les chats de l'abbaye pour plus d'informations.

#### H. Dortoir des novices

Cette longue salle contenant plusieurs rangées de deux lits est vouée aux initiés. Au pied de chaque lit se trouve un petit coffre

#### SE FAUFILER DANS L'ABRAYE

L'abbave du Bienheureux Aethelbert fournit aux PJ furtifs de nombreuses alcôves ténebreuses et escaliers en colimaçon ou se cacher. Vous pouvez decrire l'architecture pour encourager les joueurs à fureter. Lorsque les initiés et les prêtres assistent aux messes et aux prières. l'abbave est quasiment vide, si ce n'est pour les chats

Les gardes noirs survelllent sans bouger de leur poste (voir la carte page 210) et subessent un malus de -10 sur leurs testa de Perception pour repérer les PJ se déplaçant en dehors de leur champ de vision. Les heaumes des gardes noirs leur imposent un malus de ~10 lors d'une opposition à un test de Déplacement silencieux

#### Gardes noirs du Bienheureux Aethelbert Gardes noirs humains, ex-Écuyers

Les gardes noirs ont fait un vœu de silence leur interdisant de parler Les guerriers de Morr en armure d'obsidienne sont postes dans toute l'abbave comme sentinelles Entrainés au maniement de l'arc long et de la hache à deux mains, les gardes noirs sont des combattants polyvalents. La plupart des gardes noirs sont d'anciens écuyers des chevaliers du Corbeau, mais certains étaient des prêtres exceptionnellement doués pour le combat Consultez Les Maîtres de la Nuit, page 93 pour plus d'informations sur la Garde noire.

#### Caracteristiques

12 (80) (10)(90)(3)

Compétences: Commérage (Soc), Connaissances académiques (génealogne/héraldique, nécromancie, théologie) (Int), Connaissances genérales (Empire) (Int), Dressage (Soc.), Équitation (Ag), Esquive (Ag), Intimidation (F), Language secret

(langage de bataille) (Int), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int), 50ins des animaux (Int) Talents: Adresse au tir, Coups puissants, Dur à cuire, Étiquette, Guerner ne, Maîtrise (armes de cavalerie, arcs longs, armes lourdes), Menagant, Valeureux

Combat Attaques: 2. Mouvement: 3 (4): Points de Blessures: 15 Armure (lourde): plaques completes (tete 5, bras 5, corps 5

Arme: arme à deux mains (hache) (1d10+4 ; lente, percutante), arc long et 20 flèches (1d10+3 ; portée 30/60, rechargement denu-action; perforante, Adresse au tir)

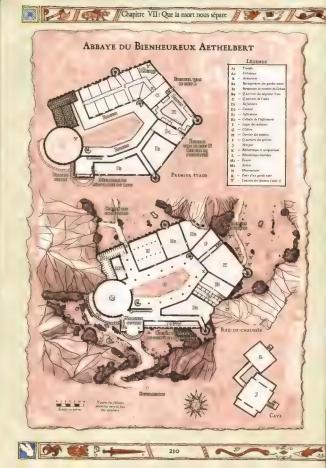
#### Dotations Les gardes noirs sont presque identiques, étant des hommes silen-

cleux engoncés dans de sinistres armures noires. Ils portent tous un medaillon représentant le corbeau et une flasque d'eau benite

(test de Crochetage pour l'ouvrir) avec des effets personnels tels que des vêtements, des lettres, des livres et quelques pièces (1d10 co) De nombreux nobles envoient leurs fils et leurs filles à l'abbave pour leur éducation (soit 10 % des initiés); ceux-ci gardent 1d10 co de plus que les autres. Il y a cinquante-deux lits en tout, dont quarante-trois sont actuellement occupés

#### I. Ouartiers des prêtres

Mis à part le grand abbé Geistwächt, neuf prêtres, deux prêtres consacrés et Gerhard l'ancien (voir Liseur de rêves, page 206)



# \*

### LES CHATS DE L'ABBAYE

En plus des habitants humains, l'abbaye accueille une population de plus de cent vingt chas, elevés par ferre Daginar au hemélice de Geistwächt La matrone de la meute est une grosse chatte noire aux pools longs appelée Tanlier, et le vestibule de l'entrée est son domaine réservé. Toutes les pieces, y compris le temple, conténent 1 ditô chats Ulites e le grofil s'antardat des Chats (Arrenol du Vieux Monde, page 79). Si un PJ caresse Tanlier, un test d'Emprises aux les antinaux ou un tent Difficile (-20) de Soins des antinaux l'amadoue Tanira peut s'avérer un alle de podès pour d'ébusquer le skoven cuché durant le

#### LES PRÈTRES DU BIENHEUREUX AETHELBERT

Les prêtres et les prêtres consacres observent des væux de stocisme, les obligeant à rester sérieux en toutes circonstances. Le service de Morn n'est pas à prendre a la fégère. Les initiés ont le choix de faire ce vœu, ce que nombre d'entre eux font.

- Grand abbé Darius Geistwächt (grand prêtre, gardien des ames): voir son profit page 206.
- Ancien Gerhard (liseur de rêves): Gerhard est un augure de la Confrérie du Suaire et n'a jamais été prêtre.

#### Prêtres consacrés

- \* Frère Gregor (maître des cérémonies); responsable respecté
- des prières, aîme en secret sœur Maju.

   Mère Alexia (maître des armes): organise les défenses de l'abbaye; une femme rusée et solide

#### Prêtres

- · Horatius (maître des novices): voir son profil page 206.
- Frère Dagmar (maître des bêtes): s'occupe des animaux de l'abbaye, trouve l'abbé ennuyeux.
- Prère Gottheb (maître des lettres): bibliothécaire en chef; ne s'entend pas avec sœur Tanja
- Frère Heinz (maître charpentier): construit les cercueils, répare les meubles; un homme à tout faire.
- Prère Erich (maître de la pierre): supervise l'expansion des catacombes; soupçonne un complot skaven
   Prère Winfried (patron des armes): s'assure que les armes et
- les armures sont entretenues; a un sens de l'humour caustique
- Sœur Hildegarde (maître croque-mort); prépare les morts pour leur enterrement; a vu la bibliothèque interdite.
   Sœur Tanja (maître de la maison): supervise les corvées domestiques; en conflit avec frère Gottlleh. A vu la lettre de Geissyaleht (adde de jeu 25) en netroyant; le mentionnera à
- un PJ sûr s'il sympathise avec un test de Charisme ou de Commérage. Sœur Maju (matrone des cérémonies): prépare les accessoires des cérémonies: ame en secret frere Gresor.

logent Ici. Les prètres ont une chambre modeste où entreposer leurs possessions materielles (vérements, livres, armée à une ntale, (1d) co). D'une façon générale, les prêtres se font conflance les uns aux autres, et il n'y a donc que 25 % de chances qu'une porte son fermée à celé (test de Coochetage pour l'ouvrn').

#### J. Morgue

Les cadavres sont descendus à la morgue pour être lavés et embaumés avant d'être emmenés au temple pour les functuilles On trouve ici toutes sortes de couteaux, d'augulles, des fils et de findes à embaumer Une porte secrète mêne à la bibliotheur die trouve interdite, mais elle est habilement dissimilée dans une arche en base-relief similaire à celle du temple. Un test Difficile Cole Fouille est nécessaire pour la localiser. La morgue sert aussi de saille de torture.

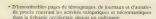
### K. Bibliothèque et scriptorium

Occupant les deux étages de Labbaye, la bibliothèque est soin, galerie curver avec un halcon au premier étage. Les rapineragies du nez-de-chaussée contiennent des textes of historie, de theologie du nez-de-chaussée contiennent des textes of historie, de theologie fiques aux l'hantonie et l'embaurennent, ainsi que des piles de putratus fermés par des ficelles relatant des réves et une polignée de litréature transquement, il 19 arts peu de matériel sur les mortes-verants. Cependari, les PJ passirit au moiris deux heurs à (veyes l'aide de leu 27) coincée dans une épouvaniable ballade vampire. Cança salles de lecture et d'ocriture donnent sur le balcon du permièr étage, chacure étagible de parchemin et d'instruments d'écrèture. Un painneau severe révele un escalier descredant dans la de Foulle pour le trouver de Foulle pour le trouver

#### L. Bibliothèque interdite

Useche à la bablischeque interdite n'est possible que par l'un des trois passages secreti. L'entrée de la monque est gardel par un sont d'alarme magtique de Gestivacht depuis qu'il à surpris sœur Hildegarde à parcourir des codes probibles, seuls Gestivacht, Gerhard et les prétres consiscrés son autorisés à entrer sains superchance, de n'economiace siono. L'avand-dermère marché del Tescilier est une plaque à pression qui déclenche un piège à lame pendulaire. Les réctimes martant un test d'Esquive sobbissent un impact infligeant l'altôré points de déglace, Les personnages un particulaire. Les réctimes martant un test d'Esquive sobbissent un impact infligeant l'altôré points de déglace. Les personnages passagnes de la companyage de la companyage de la companyage subvisors sont entrepodés sur les édigéness un terrent. Les objects suivants sont entrepodés sur les édigéness un terrent ... Les objects suivants sont entrepodés sur les édigéness un terrent ... Les objects suivants sont entrepodés sur les édigéness un terrent ... Les objects suivants sont entrepodés sur les édigéness un terrent ... Les objects suivants sont entrepodés sur les édigéness un terrent ... Les objects au l'autorités de l'active de l'ac

- Quatre rouleaux en vélins numenés de Zandri par Lanfranchi, attachés ensemble par une ficelle. Un morceau de parchemm plié est coincé dans le lot, Voir l'aide de leu 28.
- Cinq tablettes styrigiennes et un parchemin (un mélange de reikspiel et de tiléen archatque) glissé dessous. Le tiléen archatque nécessite un test Facile (+20) de Langue (tiléen) Voir l'aide de jeu 29
- Une boile couverte de plomb plquede posée sur un plécletat de nière. Si un PJ ouvre le couverde, une funde vere nausée-bonde s'échappe de l'interieur. En regardant dans la holite, le PJ deceuver un crênc de na ficé à l'argentant dans la holite, le PJ deceuver un crênc de na ficé à l'argentant dans la holite, le PJ de l'argentant de la maleplere Le taltiman Joilte en plomb parce qui l'eonitent de la maleplere Le taltiman Fidité confère 2 points d'Armuré à chaque zone, en plas de l'Armure normale. L'arautéete n ééé prie durant une hatalité à un rour plus de décisits sur les taltimans fétuée.
- Des extraits des mémoires de Nagash (en classique), transcrib par le nécromarcien Kadon, Vous pouvez décidre de ce que ces extraits détaillent, mais Kadon était fou à lier, et toute personne licant les mémoires doivent faire un test de Force Mentale pour éviter de gagner 2 points de Folix
- Line sélection de livres censurés à propos des vampires et des morts-vivants, dont Créatures périlleusses par Odré de Wattbad. Les Vampires et leurs lignées de Maximullian Sommers, Treatis Necris de Gottheb le Rigoriste et Encyclopédie des morts-vivants par J Gotthard Melber



#### M. Écurie et atelier

Cette écurie accueille les trois chevaux de selle, les deux chevaux de trait et les vingt-six destriers de l'abbaye, ainsi que les brides, les selles et les bardes. Il n'y a actuellement que six destriers. Un atelier est relie à l'écuric ou l'on fabrique les cercueils

#### N. Observatoire

Cette coupelle est accessible depuis une échelle dans la bibliothèque. Sur l'intérieur sont peintes des planètes et des constellations, chacune étiquetée en classique. Les PJ peuvent reconnaître les signes astraux suivants sur les peintures l'Étoile du Sorcier, le Chaudron de Rhya et Dragomas le Dragon. Une ment Les personnages avant Connaissances académiques (astronomie) peuvent voir que Mannslieb est à trois à six jours d'être pleine alors que l'équinoxe d'automne arrive, et qu'elle est sur le point de rentrer dans le Chaudron de Rhya Morrslieb brille d'un jaune maladif en passant à travers Dragomas le Dragon

L'observatoire contient un quadrant et un télescope rudimentain (grossissement x30). Le télescope n'est utile que pour l'astronomie, son champ de vision couvrant un quart de la surface d'une lune

### Autres lieux autour de Siegfriedhof

Quelques lieux importants de Siegfriedhof sont détaillés cidessous; leurs nombres correspondent à ceux de la carte Vous pouvez inventer d'autres endroits, en gardant à l'esprit que les principales exportations de la ville sont l'agriculture et le bois. La plunart des habitants sont liés à l'abbave : écuvers, armurlers, teinturiers spécialisés dans les tissus noirs et tailleurs pour coudre les vétements. De plus dix chevaliers du Corbeau possèdent des denieures ancestrales en ville

#### 1. Chapelle de Verena

Ce petit edifice à coupole contient une statue de la déesse Verena assise, tenant un livre ouvert et une balance. Les habitants de Siegfriedhof rendent régulièrement hommage à l'épouse de Morr. Le prêtre à résidence, Ulrik Wasser, conseille l'ordre sur des problèmes légaux complexes et intervient dans les affaires tombant hors de la jurisprudence de l'abbaye

#### 2. Le Réconfort de la Veuve

Le Réconfort de la Veuve est un bâtiment has a trois etages adossé à la paroi rocheuse. Le Confort, comme l'appellent les gens du cru, est célèbre pour ses nectars de fruit. Le proprietaire, Otto, est un ancien chevalier du Corbeau, tombé en disgrâce pour un crime mystérieux II ne parle jamais de son passé, mais quand il a trop bu, il lui arrive de mentionner sa làcheté. Le personnel et la plupart des réguliers sont des agents du Suaire, et la Confrérie se réunit souvent dans le sous-sol. Les PJ peuvent y reconnaître des laics de l'abbaye, certains étant des taupes du Susire

Les PJ affichant les insignes donnés par le seigneur Voss se voient offrir le logis et le couvert. Sir Rolph arrive au Réconfort de la Veuve une journee après les PJ et Otto lui désigne les PJ (voir Quitter le Bienheureux Aethelbert, page 216).

05 CM 2-

#### 3. Le monticule styrigien

Quand Lanfranchi a fait construire son avant-poste à Siegfriedhof il y a mille ans, une petite congregation de druides vivan dans le forme benigne de sacrifice ntact appeter le cercle de cie, ou les participants mélangeaient leur sang pour fertiliser la terre. Ayant reçu des rapports exagéres du rituel, Lanfranchi fut consterne par leur ressemblance avec les sinistres cultes du sang de Lahmia et il se débarrassa des druides comme s'ils étaient des vampires.

Le fameux rituel du cercle de vie avait lieu dans une clairiere du bois de la Famine autour d'un grand monticule funéraire styrigien Cinq obélisques de pierre encerclaient le tertre, culminant par un portail mégalithique sur le côté sud-est. Le megalithe est grave de runes correspondant notamment à celles des tablettes sivigiennes de la bibliothèque interdite de l'abbaye. Les PJ avant Connaissances academiques (runes) peuvent en faire un test Assez facile (+10) pour interpréter les runes, révélant les informa tions données dans la section La Vieille Foi, page 194 Passer ce test avec trois degrés de réussite révèle la formule liturgique pour le rituel de corcle de vie

Si les PJ effectuent le rituel de cercle de ele, les fantômes drudiques sont libérés du poids de la non-vie et dispersés. Chaque PI participant regagne un point de Fortune temporaire qui ne se regagne pas apres usage

Au sommet du tertre funeraire s'élève un carri de pierre d'un mètre vingt de haut Replacer les tablettes styrigiennes (alde de jeu 29) selon la séquence correcte sur le cairn permet aux vents de magie de souffler à nouveau sans contrainte dans la forêt de la Famine Dans le sens des aiguilles d'une montre depuis le portail megalithique, les tablettes doivent être disposées comme suit. Homme, Sang, Terre, Vie et Mère. Le motif sanglant (aide de ieu 22) et la boîte-puzzle de Miragliano peuvent donner des indices sur la séquence correcte. Mais même ainsi, ils devront soit traduire certaines des runes en utilisant la compétence Connaissances académiques (runes), ou en demandant à un PNI de les traduire pour eux, soit avoir beaucoup de chance. Voiel la séquence correcte des tablettes, dans le sens des aiguilles d'une montre depuis le portail.











Voir le bassin de Dhar du château Helfurt pour en savoir plus sur les conséquences de la restauration de la ligne tellurique

#### L'Épreuve de Morr

Les PJ sont escortés jusqu'au monta ale par Geistwacht, Horatius et deux gardes noirs montés. On ordonne aux personnages passant l'Épreuve (voir Liseur de rêves, page 206) de gravir le monticule. de toucher le cairn et de revenir Geistwacht explique que le PI doit affronter son épreuve seul. Si des membres de l'équipe interviennent, les gardes les maîtrisent et les présentent au seigneur Voss pour être jugés (voir Le jugement du seigneur Voss, page 208)

A l'instant où le PI passe sous l'arche mégalithique, des druides fantomatiques se materialisent en cercle derrière les obélisques. bloquant toute retraite. Si un PJ tente de passer à travers le cercle de fantômes, il est attaque deux fois avec une CC 25; les attaques n'infligent pas de dégâts mais imposent un test de Peur. Passer à deux mêtres d'un fantôme impose également un test de Peur. Les druides fantomatiques ne peuvent pas être affectes par des armes non magiques et disparaissent si la magie est utilisée contre eux Pour plus d'informations sur les fantômes, consultez le Bestiaire du Vieux Monde, page 92. Les PJ peuvent tenter un test de Perception pour remarquer que les mains des druides sont lacerées.

#### Défi souelettique

Le Mouvement des personnages est divisé par deux (ralenti) en mentant le monitude escarpé. Si un PJ a suivi l'avatur de la mer, dans le réve de la Sordiere Noire, des mains squeteiques pullosent du soit et s'agrippent à ses jambes. A chaque round passe sur le monteule, le personnage doit évire d'eux attaiques de prise (Cc. 25). La personnage agrippé par les mains pendant trois roundes consécuties et affoit dans la terre et transformé en soudette.

#### Défi styrigien

Su no PJ a sulvi le Kart omrique dans la cuverne, puls a raté le test de Force Mentale associé, il doit affronte un revenant Le chain plon styrigien à la cuira-se de bronze n'est pas unimé par nécomancie, mais par la volonte d'une déves ancienné et oubles. Si est uné, le revenant retourne dans la terre Utilisez le profil du Revenant de WPIRR, nuez 238.

Il est Important de noter que les defis qui précédent peuvent vour lieu sumilanement, séparément, ou pas du tout. Il est est ens possible que des PJ falbles succombent aux épreuves et soit obligés de dépenser un point de Destin pour survivre N'ayev pas de remords à laisser parler les dés; le monde de Warhammer n'est pass note.

Si le personnage atteint le cairn, il remarque que les pierres ont été dérangées (Lanfranchi a pris les tablettes stygiennes). On peut descendre le montique à une vitesse normale

#### 4. Tombe de Lanfranchi

Quand les PJ voient la tombe de Lanfranchi pour la première fois, in devarient la reconnaître d'après le présage de Morr. Le couverée du sarcophage peut être déplacé par deux personnes, ou une seule et eller réseix un test de Force Le sarcophage contient le squelètre et eller réseix un test de Force Le sarcophage contient le squelètre en armure de Lanfranchi. Ses mains serrent la lance magique Debunacanhò a docê du panneau central de son fameux tripôque (sáde de jeu 26). Les PJ peuvent exammer les objets sans y buncher, mais ils ne oeuvent pas être rétrés sans déclencher.

# LES CATACOMBES DU RIENHEUREUX AFTHELBERT

Les cryptes dans les catacombes du Bienheureux Achtelbert sont bien entretenues et identifient chairement leurs occupants. Des piaques de hornze listent les noms, les dates et souvent un court éloge funêbre. Les familles sont inhumées ensemble dans une crypte commune, et la plupart sont facilitement accessibles. Les cryptes ne sont définitivement fermées qu'une fois la lignée cétalts.

Le Sequestrium est une crypte spécialement préparée, construite pour conserver les restes calcinés des vampires et des nécromanciens. Il est scellé par un bloc de pierre et protégé par le sort d'alarme magique de mère Alexia

Le Sequestrium et les sections anciennes des cryptes sont stués au premier niveau des catacombes. Les nouvelles sections de cryptes sont creusées de plus en plus profondément dans la roche. Queonque est surpris à marauder dans les cryptes est écartiel sur le parvis de l'abbave.

La crypte du Bienheureux Anton Acthelbert est scellec mais sans alarme

l'alarme magique du père Gregor et sans endommager les restes de Lanfranchi

#### Donnacanto

L'arme est une lance lourde avec une hampe en sorbler et une pointe resplendissante en argent. Elle fonctionne comme une demilance.

#### Connaissances académiques: magic

Pouvoirs: quand le porteur charge, Donnacanto chante comme un chœur divin, permettant à ses alliés à portée de voix de



Chapitre VII: Que la mort nous sépare

tous les tests de Peur suivants se font avec un bonus de +10 tant que l'alla entend Donnacanto. La lance continue à chanter susqu'à la fin du combat

Histoire: selon la legende, c'est la voix de Myrmidia qui est canalisée à travers Dominacanto

#### 5. Le Vieux Siegfriedhof

Tout ce qui reste du château Siegfried et de la vielle ville sont des ruines envahies par la végétation. Les docks sont la seule partie de la vieille ville encore utilisée de nos jours. Les PJ s'aventurant dans les ruines doivent faire un test d'Agilité s'ils vont plus vite que la moltié de leur vitesse. Le sol instable est garni de trous skavens mondes.

Il y a quatre lignes de tunnels principales sous le Vieux Siegfriedhof. La plus au nord est inondee après trente mètres et un test Difficile ( 20) de Natation est nécessaire pour parcourir les tunnels submervés et atteindre le lieu 6

### 6. Campement des coureurs nocturnes

Le tunnel mondé émerge dans une alcôve basse où huit coureurs nocturnes skavens ont établi un petit campement. Utilisez le profil Skaven standard dans WTDR, page 229, mais ajoutez la compétence Esquive et le talent Course à pied.

## Événements à Siegfriedhof

Les événements suivants commencent le matin suivant la cérémonie des rêves et l'épreuve du monticule. Si les joueurs décident de partir avant le troisième Jour, vous pouvez condenser ses événements dans un temps plus court

#### Premier jour

Les evanements suivants ont lieu le premier jour

#### Matin

Au petit-dejeuner, les PJ découvrent qu'on a grignoté une meule de fromage. Si un PJ se plaint, on fait appeler la sœur Tanja Si les joueurs mentionnent le mot « rat », Tanja regarde autour d'elle nerveusement, mais est soulagée en constatant que Geistwächt est absent. Si un personnage mentionne Geistwacht ou sa phobie. Tanja demande aux PJ de parler plus has et leur promet d'enquêter à ce sujet (sans deranger l'abbé). Si les PJ insistent, un Geistwächt épuisé intervient et ordonne une fouille immediate des reserves de nourriture. La fouille faisant chou blanc, Tania accuse un serviteur

#### Après-midi

Après la prière du midi, le frère Gottheb contacte l'équipe et les Invîte à visiter la bibliothèque. Si les PJ ont impliqué sœur Tanja au petit déleuner, le frère Gottlieb veut des ragots, et il oriente la conversation dans ce sens. Si les PJ mentionnent le mot « rat », Gonheb révèle que le frère Ench soupçonne un complot skaven depuis des années

Les PJ souhaitant enquêter sur le complot skaven peuvent trouver le frère Erich dans les catacombes ou à la prière du soir. Si les PJ rencontrent le frère Erich à la prière du soir, il leur propose de leur faire faire un tour des catacombes le deuxième jour

Si les PJ rencontrent Erich dans les catacombes et l'interrogent à propos des skavens, il les mêne vers une zone nouvellement creusée et leur montre de grandes traces ressemblant à celles de rats. Un test Difficile (-20) de Pistage guide les PI jusqu'à un tunnel étroit. Les PJ sans armure peuvent entrer dans le tunnel pentu, qui se termine sur de l'eau sale. Un test Difficile (-20) de Natation est nécessaire pour parçourir le tunnel submergé et atteindre le campement des coureurs nocturnes (voir le lieu 6). Si les P1 parlent du campement des coureurs nocturnes. Gustwacht met l'abhave sous alerte et la mère Alexia organise un assaut contre les skavens

#### Deuxième jour

Les événements survants ont lieu durant le deuxième jour

#### Après-midi

Les PI sont convoqués à l'enterrement de Sir Engelmann, un cheva lier du Corbeau dont on a récemment découvert le corps pres de Tempelhof, à moitié dévoré par les goules. Les funérailles peuvent être la seule chance de rencontrer le seigneur Voss, qui est indisponible le reste du temps, à moins que les PJ ne lui soient envoyés pour lugement. Voss iette un œil sous le viseur du chevalier defunt. i un frisson pais fait une breve éloge funèbre. Ensuite, Voss fait un signe de tête a deux initiés nerveux qui transferent le corps de l'autel à un cercueil à roulettes. Quand les initiés soulèvent le corns. Ser Engelmann se casse en deux par le milieu avec un grand fraças, ce qui fait qu'ils en portent chacun une moltié. La sœur Hildegarde court à l'aide des initiés pour remettre le corps dans le cercueil, avant de hourrer des poignees de soure dans les articulations sanglantes de l'armure

Si Hildegarde est interrogee plus tard, elle est embarrassee et admet que la menace goule est de pire en pire. Elle est certaine que les prophéties vanupires vont se réaliser, mais si l'on insiste elle s'excuse et retourne à la morgue

#### Soirée

Horatrus demande si l'on s'est occupe des PJ II signale que les gardes nojes tiendront un entrainement de combat demain (troisieme jour) derriere Labbaye. Si Lun des personnages combattants souhaite participer, ils devraient parler a mere Alexia

Si les PI ont rencontré Hildegarde aux funérailles, Horanos mentionne qu'il a entendu leur discussion et leur déconseille d'aller a la morgue

#### Nivit

Si un PJ a sympathise avec Tanira (voir l'encart Les chats de l'abbaye, page 211), il trouvera la chatte noire endormie sur son la Plus tard dans la nuit. Tanira réveille le personnage en miaulant a la porte fermée S'il l'ouvre, Tanira court dans l'abbaye vers le balcon attenant aux quartiers des prêtres (lieu I) et gratte à la porte. Tanira a détecté Rikki-tik l'espion skaven, cache dans la charpente du couloir du prentier étage. Les P1 peuvent le repérer s'ils entrent dans le couloir et reussissent un test de Fouille opposé à la Dissimulation du skaven

#### Troisième jour

Les evenements suivants ont lieu durant le troisieme jour,

#### Matin

Les P) sont reveilles par un vacaeme dans le cloître. Frere Erich a été découvert assassiné avec une flechette empoisonnée (voir Le rat dans l'abbaye) et un large groupe d'inities pietine en essayant de déterminer ce qui s'est passé. Si les PJ ont rencontre Erich le deuxième jour, ils sont interrogés par Horatius. Si un personnage



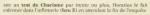












Rikki-tik attend la tombée de la nuit pour s'infiltrer dans la bibliothèque cachée

#### Marie

Vermon les PI sont réveillés par une cacophonie de maulements et de feulements. Deux coureurs nocturnes organisent une diver son pour que Rikki tik puisse éviter les chats et se glisser dans la bibliothèque cachée. Perchés au-dessus du cloitre, les coureurs nocturnes sont armes de frondes et harcèlent les chats d'en haut Les personnages peuvent localiser les coureurs noctumes en réus assant un test de Perception opposé contre la Dissimulation (40) des skavens. Les personnages sans Vision nocturne subissent on malus de -20 sur les tests de Perception et de Capacité de Tir Laction se deroule comme suit

Ln garde nour portant une lanterne assiste stupéfait aux efforts des chats du cloitre pour atteindre les coureurs nocturnes

Des prêtres à demi habillés s'agglutment sur le balcon, tandis que les intiés lorgnent depuis le dortoir des novices. Des gardes noirs portant des arcs longs entrent dans le cloitre Rikki-tik court dans la bibliotheque vers l'escalier secret. Les PI dans le couloir peuvent l'entendre avec un test Difficile (-20) de Perception

#### Round 3

L'un des gardes noirs renère un coureur nocturne et che « hommes rats / alors qu'une bille de fronde s'écrase contre son armure. En reponse, l'autre garde tire en aveugle sur le toit Rikki-tik descend

#### Round 4

Geistwächt arrive, tout habille, une masse à la main Trois nouveaux gardes noirs entrent avec des arcs longs, tandis que Geistwacht hurle des ordres a la foule d'inities. Rikki-tik trouve le talisman felide

La énorme bloc de pierre (voir fleu B) tombe pour bloquer l'en trée principale de l'abbave Trois chats atteignent le toit et attaquent un coureur nocturne. L'autre skaven est touché par une fleche et fuit vers le rocher. Rikki tik retourne dans l'escalier secret

Un coureur nocturne continue à se battre contre les chats, tandes que les initiés en arme prennent position sous le commandement de mère Alexia. Rikki-tik arrive dans la bibhothèque (on peut de nouveau l'entendre, voir le Round 2)

Gustwacht perd sa voix à force de crier dans le chaos Rikkutik descend en rangel la tour de la bibliothèque pour rejoindre six coureurs nocturnes l'attendant en bas. La bande attaque quiconque sort de la bibliothèque à travers la porte de la poterne pour couvrir la retraite de leur maitre

#### Round 10

Les skavens s'enfuient dans les catacombes

#### Après le raid

Dans sa retraite hâtive dans la bibliothèmie. Rikki-tik a laissé le passage secret entrouvert, comme peuvent le découvrir les PJ entrant avant Laube



passage secret. Les PJ souhaitant explorer la bibliotheque peuvent le faire sans être deranger avant l'aube, quand arrive frere Gottlieb. Les habitants de l'abbaye sont trop occupés à guetter une seconde attaute skave.

Des PJ observateurs peuvent remarquer la corde de Rikki-lik qui permet a l'échetre Un test Assez difficile (-10) de Pistage permet a l'équipe de surver sa bande jusqu'au lieu 6. Les skavens y restort la journée sulvante avant de repartir à la nuit tombée, saus le crayer de l'obseure.

### Quitter le Bienheureux Aethelbert

Même si Que la mort nous sépare suit une trame linéaire, les actions des 19 peuvent déjà avoir gérirér phaleiurs retournements de situation à leur départ de séagémellu. Il est même nout a fait possible agells soient compléments passes à côté de la ville possible agells soient compléments passes à côté de la ville fait fait de la complément passes à côté de la ville fait fou d'Ahmed' dans les prophéties vampines Avant de paser le troisième acte, vous dévrice vous laisser le temps de préparer les thêmes et les 1915 étant intervenus pasqu'el

 Après quelques jours à l'abbaye, les PJ ont pu être recrutes pour enquêter à Helfurt par l'un des supérieurs du Bienheureux Achelbert

- La lettre dans le bureau de Geistwächt relie Lydla von Carstein au Brenheureux Aethelbert Geistwächt peut avoir demandé aux PJ d'enquère a Helfurt s'ils ont gangé sa confiance, auquel cas il les fait escorter par deux gardes noirs pour leur protection en chemin.
- Le seigneur Voss peut confondre le PJ avec des agents du Suatre devant venir de Marienburg. Les PJ sont escortés jusqu'à Helfun par quatre chevaliers du Corbeau et leur capatiane, Sir Rolph, Rolph suppose que les PJ sont des agents expérimentés et ne les ouveillonne pay.
- Si les PJ ont refusé les offres du seigneur Voss et de Geistwächt, ils peuvent tout de même atteindre le final de Helfurt independamment
- Si les disciples de l'arouk sont interrogés à Hernisdorf, ils révèlent que Helfort était sa destination; ce que confirme la lettre partiellement brûlée dans leur grotte
- Farouk et ses disciples peuvent être repéres dans leur chariot de charbon sur la route allant ou revenant de Helfurt
- Le vagabond emprisonne au Bienheureux Aethelbert (voir lieu E) he Earouk a Helfurt.
- Sœur Tanja confesse avoir trouve une lettre troublante (aide de jeu 25) en nettoyant le bureau du grand abbe.

### LE RAT DANS L'ABBAYE

#### Rikki-tik, espion du clan Eshin

Maître assassin skaven mâle, ex-Coureur nocturne, ex-Coureur d'égouts

Chose-bomme à noire-capuche cache fétiche spécial sous litreppoussièreux l'aut maintenant la voler reprendre, quand choec-bommes combattants pas mation. Choec-chots machanies authoritées senient nous, matis rai plus matin que authouse-bomme Dei et of grimpen en baut-dessus et tirent-pierre les chaus Puix, je prendis vile-stie le fotiche. Notre talient-voleur sera la fierde de Ebon.

Sa combinaison de maîtrise de compétence, de talents et de dotations lui donne des honus de 440 en Escalade, 430 en Dissimulation et 420 en Deplacement silencleux. C'est un maître de l'infilitation

# CC CT F E Ag Int FM Soc

Compétences: Connaissances générales (skaven) (Int), Crebrauge (Ag), Dégulsement (Soc), Déplacement silencieux (Ag+10), Dissimulation (Ag+20), Exalactic (#7-40), Examotage (Ag), Esquive (Ag), Évaluation (Int), Filiature (Ag), Fouille (Int), Langure (queckish) (Int), Letture sur les lèvers (Int), Natation (17), Onenation (Int), Perception (Int +10), Préparation de poisons (Int), Aurile (Int), Valvice (Int), V

Talents: Acuité visuelle, Camouflage rural, Camouflage souterrain, Camouflage urbain, Connaissance des pièges, Coureur mural, Course à pied, Maltrise (arbalètes, armes paralysantes, armes de jet), Sens de l'Orlentation, Sur ses gardes

Traits: Armes naturelles (griffes), Vision nocturne

#### Combat

Attaques: 3 Mouvement: 6, Points de Blessures. 15

Armure (légère): veste de cuir et capuchon (têv 1, bas 1, corps 1)
Armure (légère): veste de cuir et capuchon (têv 1, bas 1, corps 1)
Armure sarbacane et 10 flechettes (1d10, portée 8/16, rechaque
ment demi-action), arme à une main (épée) (1d10+3).
fliet (—, portée 4/8; rechargement action complete; immobilasantie), quarter étolies de let (1d10, portée 6/12; rechargement

#### Dotations

I Simmure de Rikké-lik ent nortice par sa propre untre. Il estatectus si forurire, en chassant i mindiné vermine il porte des griffes de sa forurire, en chassant i mindiné vermine il porte des griffes de raf à chaque main. Dans une sacche accrochée autour de son con, il conserve trois l'arguneus de malejeure: Rikké-tik utilise le postons. Son préféré est le brise-ceur (voir VIDR, page 122), dont il a trois dosse s'Rikke-tik dringe une hande de huit courreurs nocturnes. L'ilisese le profil sisteme sandard dans VIDR, page 229. mass ajoutez la competence Equipte et le failent Course à pied

#### Notes

Certaines des capacités dont dispose ce skaven sont décrites en detail dans Les Fils du Rai Corrui. Files sont décrites ci-dessous. • Coureur mural : ce talent confère un bonus de +20 sur les tests

 Dotation spéciale: les griffes de rat se portent sur les mains pour un bonus de +10 aux tests d'Escalade, Unisées en combat, elles utiligent (410 dégâts, La sarbacane peut servir de tuba dans les tupeds mondes.











e trajet entre Siegfriedhof et Helfurt prend entre six et sept iours par la route principale, longeant la bordure sud du bois de la Famine. Les affreuses créatures de Sylvanie s'attaquent en priante aux falbles, donc si les PI voyagent avec une escorte de chevaliers du Corbeau ou de gardes noirs, ils atteignent Helfurt sans incident. Le trajet peut être décrit succinctement des bûchers de carcasses de goules dans les rues de Tempelhof, des hères affamés recroquevillés dans les allées de Vanhaldenhof, et l'ombre des tours gothiques de Vanhaldenschlosse sur la vallec-

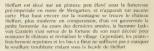
Les PI voyageant sans escorte risquent d'être attaques pur des morts vivants, des loups funestes ou des chauves souris geantes futilisez le profit des chauve-souris vamoures dans le Bestfaire du Vieux Monde, page 86, en retirant les talents Coups puissants et Mort-vivant) peu après le départ de Siegfriedhof, Si les PI souhaitent garder les cochers des Tunnels, ils doivent paver le double du enx habituel dans la redoutee Sylvanie Cela fait 14 co par jour pour cinq jours, dont la moitié d'avance, soit 35 co juste pour traverser la frontiere

### Des troubadours ious couverture

Si les PJ sont escortés par les chevalters de Sir Rolph, ils s'arrêtent à huit kilomètres de Helfurt et montent leur campement dans un bosquet. Sir Rolph puvre le chariot de marchandise et présente aux Pl divers instruments de musique (des lyres, des violes, des Limbourins) et des costumes colorés à clochettes. Roloh ne donne pas d'explication, mais si on lui en demande, il rappelle en bougonnant aux PI leur couverture de musiciens pour le mariage de la baronne Plicticos. Sir Rolph les presse de passer a l'etape suivante de leur mission et leur dit de lui faire un rapport lorsqu'ils auront accès au château Helfurt

A l'abbaye, Horatius partage ses ragots avec Sir Rolph. Son trai tement des P1 varie selon leur réputation auprès du prêtre. Si les PJ tentent de déserter, ils sont pourchasses sans pitié par Sir Rolph et ses quatre chevallers.

### Helfurt



Les efforts de reconstruction se sont concentres sur les anciens bajns publics installés sous la forteresse en ruine. Lydia a tout mis en œuvre pour les remettre en état de marche, mais avec un nouvel oblectif sinistre. Elle espère renforcer ses pouvoirs magiques en se baignain dans le sang et la chair de ses sujets décérébrés au point ou'ils se battent pour ce privilève

#### Arrivée à Helfurt

Peu après l'arrivée des PJ, Lydia passe dans Helfurt dans un traineau décoré de guirlandes de cloches pour les accueilles Lydia se présente sous son nom de femme mariee, Plicticos, plutôt que sous son nom de jeune fille, Von Carstein. Elle ne mentionnera Von Carstein sous aucun prétexte. Lydia est courtoise et charmante voire flirteuse avec les PJ homnies ayant plus de 35 en Socialibite Contrairement à la plupart des vampires, Lydia n'est pas volnerable a la lumière du soleil: les PI peuvent la rencontrer à n'importe muelle heure de la journée

La préoccupation premiere de Lydia est Ahmed Si les Pi Lont amené à Helfurt, ils sont accueillis par Lydia et Mama Rafaca Ahmed est fou de loie que Raluca connaisse sa mère, et elle le convainc que Lydia peut aider à réunir leur famille. Cet échange a lieu en présence des PJ, Raluca parlant avec Ahmed tandis que Lydia les regarde à l'écart, l'air innocent. Les PJ ont plusieurs ontions

### MAITRISFR AHMED

Vous devrez ajuster le final a Helfurt en fonction du statut d'Ahmed. Dans la plupart des cas, Ahmed sera déta arrivé à Helfurt avec Mama Raluca. Le motif des PJ est alors influencé par le PNJ qui les envoie

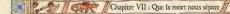
- · Geistwächt: veur qu'on ha numene Ahnied vivant pour l'interriger mais veur que Eydia soit tuce et ses noucaux de Zando recupen s
- · Sir Rolph: yout tuer Ahmed, Lydia et ses collaborateurs, ansi que tous ceux qui se dressent devant fui. Cependant, les Pl ne savent pas grand-chose de ses intentions quand ils entrent dans Helfurt en tant qu'espions à sa solde
- · PJ indépendants: à mouts que les PJ alent vu Ahmed dans le dernier réve de la Sorcière Noire, ils peuvent croire qu'ils pourchassent toujours Karl Les PJ ne peuvent saxon qu'Ahmed est un rejeton de Nagash qu'en visitant le campement Rumanyik (Ileu 5) et en reussissant un test de Commérage

Dans le cas peu probable où Ahmed n'aurait pas atteint Helfurt pour le troisième acte, le final peut nécessiter des modifications

- PJ indépendants : Si les PJ ont amené Ahmed à Helfurt par eux-mêmes, Lydia tente de négocier pour avoir sa garde (voir Arrivée à Helfurt) Dans ce cas, les PJ peuvent meme prendre parti pour Lydia contre Sir Rolph si le vampir, arrive a cacher sa vernable
- Ahmed est emprisonné à Siegfriedhof: Lydia s'inquiète qu'Ahmed ne soit pas encore arrivé. Elle ne perd pas son temps avec les vanteurs a mons quals no subent ou so trouve le garçon. Lytha passe tout le troisieme acte dans son chateau à preparer le ntuel qui n'aura jamais lieu. Sir Rolph diffère sa mission pendant plusieurs semaines tandis qu'Ahmed est interrogé, et il n'arrive donc pas à Helfurt comme décrit







- Si les PJ confient volontiers Ahmed à Lydia, elle les invite à loger en son chateau
- Si les PJ ahandonnent Ahmed en renaclant, on leur offre le gite à Missgarten.
- 5i les PJ refusent de se séparer d'Ahmed, consultez Accuser Lydia, page 220.
- Si Ahmed est déjà à Helfurt quand les PJ arrivent, vous pouvez supposer que Lydia a l'intention de l'epouser le jour suivant, Les PJ sont logés gratititement à Mistgarten
- Si les PJ sont deguese en musiciens ambidunts, Lydu pense qui som ceu qu'elle a engages pour jouer à son mariger Ille leur demande une chanson. Si deux PJ ou plus réussissent un rest d'Expression artistique (musicien), Lydu mivle la trouge au bal masque qui unra lleu au château plus tant dans la surex, ou ui la devront accompagner ses musiciens de cour. Sinon, les PJ sont logés gratuitement aux bains publies de Mistgartner et sont pollment encouragés à répéter pour la cérémonie de demain.

#### Lieux autour de Helfurt

Gengraphtquement, Helfurt est sliufe sur un lærge plats at montage greux surplombant la Hel Le village comporte une grand eue aboutssant à un parc emengé et à la maine. Les habitants syanis de Helfurt resident sur la grand-rue, dans des battienens hen e ntre, tenus. Ceux qui attendent encore, a noire institution de Lydia systen dans le vieux quarter délabre.

Helfurt connaît un sursaut d'activité à l'approche du mariage de Lydia. Des guirlandes parfumées d'edelweiss ornent chaque porte, proclamant l'approche de la fête. La cinquantaine de pseudonobles de la ville travalle avec la centaine de roturées de la vilqui cuisinent, lavent, construisent et décorent en préparation de

#### 1. Mistgarten

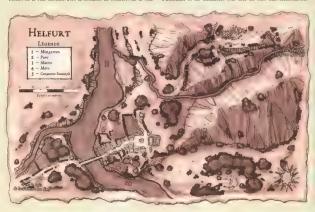
Le bătiment gothique connu sous le nom de Mistgarten est la seule alle restant d'une forteresse pre impérale détruite depuis long temps, datant des rois styrigiens. Construt sur un réseau de sources chaudes naturelles, Mistgarten contient une magnifique satuon thermale et des bairs polites dont les mosaques formet l'emblème des Hart, Interdite aux visiteurs depuis les travaux, tydia en a récennient rouvert les portes

l'ancienne alle ouest était composée d'une station thermale, ou corps de garde et d'une ceurle. La station thermale a été songneusement rénovee et est en parfait état de marche. Le corps de garde et la salle commune ont été transformés en une taverne bien équipée. C'ecurle est restautrée et utilisable.

Missparen est tenu par un aubenguste loufoque appete l'Barril et as femme acarditer, Prunchilla frous deux font partie de la pseudo-noblesse de Helfurt. Bitral est un anob au visage de capaud, victime d'un besoin pathologique de plaire à as femme. Bitral pense qui aucun visueur de Missparien riest à la hauteur de con childissement l'rumelhilla pense unul e commise, et élle est con delibisement l'rumelhilla pense unul e commise, et élle est chanuallent constamment, mals essayent de rester civilises en présence de [P].

#### Taverne

La taverne a été construite à partir de la salle commune de l'ancien corps de garde et comporte deux magées de tables de banquet et de bancs en chêne. La taverne est decores sur le thème de la chasse, et les murs sont ornés de trophées d'une grande variété d'animaux et de monstres. Une tête de cerf mai rembource,



Chapitre VII : Que la mort nous sépare

infestée de mites, tombe regulierement du mur, et les extrémités arguisées de ses bois se fichent dans le sol ou le pauvre chent ayant la malchance de se trouver dessous

#### Chambres privees

Les chambres privées sont construites dans l'ancien baraquement du cops de garde et accueillent jusqu'a quatre clients chacune. Les autennes couchettes ont été remplacées par des lits a courtines et d'autres meubles luxueux tirés de la collection de Lydia.

#### Station thermale privee

La porte de la station privée est toujours fermée à clef (test de Crochetage pour ouvrir).

Il les personnages ont accès à la station thermale, ils pouvent tentre un test de Perception pour remurquer un passage secret dissimulé dans un bissis à l'airrière. La trappe n'est pas partaite de médio de produit gas conventi est califest havened à la surface du rédio de produit gas conventi est califest havened à la surface une céchelle metallique rouillée menant dans un funné obbeut (BEU), qui m'ené sasqu'aux soubilence du chiaeux de lyéda Le plus gand bassis puré pest accueillé jusqu'à sept personnes. Il reute the une bassis puré pest accueille jusqu'à sept personnes. Il reute l'un autre bassis plus petti est à moité rempli d'eux sprant dis servi

#### 2. Parc

Le petit parc au centre de Heffurt comprend un kiosque à musique et l'imposante mairle. Les congères de neige autour du parc constitaisent autrefois un terrain de jeu apprécié des enfants pour y faire des bonhommes de neige et y mener des batailles de boulet de neige. Lydie y a enterre huit squelettes (WPDR, page 229) qu'elle next amurer à l'atide de magie de/comantique.

#### 3. Mairie

Le parc est dominé par l'édifice de pierre massif servant de mairie, de iribunal, de lieu de réunion publique et de salle de cerémonie Actuellement, la mairie connaît des renovations de dernière minute avant d'abriter la cérémonie de mariage.

#### 4. Mare et cimetière

La mare et at autrefols une zone de divertissement pour les enfants nanticitunt ostensiblement absents de Helfurt. Durant les mois oftwer on pouvait voir des groupes d'enfants jouer et patiner sur la glace, mais de nos jours tout est calme.

#### 5. Campement Rumanyik

Un campement de chariots et de tentes strigans est installe au sud de Hellurt Vinget-trois hommes, femines et enfants de la Bignée Romanyik y vibent, dont les anochres remonente jiusqui aux nonmades. Qu rashli originaux, Les Rumanyik préfèrent ne pas se mêter aux habitants, sachant qu'ils ront dans une autre ville une fols les affaires de Manus Ralius, terminées. Ahmed et Farouk sont lous deux Rumanyik de naissanni

#### Mama Raluca

Mama Raluca est à la tête du campement. Elle est originaire d'un clas strigany des environs de Marienburg et a rejoint les Rumanyik par un marange, arrange avec leur cheftaine, Slava. Quand Slava est mort, Raluca a pris la direction du clan.

Une nuit, un bébé de sext féminin a été abandonné sur le pas de la porte de Raluca, sans aucune identification autre qu'une broche dorée ornée d'un crâne en lapis. Raluca a reconnu la broche comme le signe de reconnaissance de la lignée des véritables rejetons de Nagash et a recueilli sur Pendant des années, Raluca a gardé le secret de l'heritage de Suspain la massine d'ûn describant malle, pulsque la Malediction des de la nausaine d'un descerdant malle, pulsque la Malediction de dieux antiques était bien connue des Rumanyik, Quand Raluca en informa Lidat, celle l'agora de prime abord l'av. «è es sus an d'une seconde clause, obseture dissuit que 111 d'evant natire sous le signe astral du Chaudron de Rhya, ce qui létant le ca d'Ahmed!

Lysha eut peur de ce que ferant son époux Vosslav s'il découvrait la vértable identite d'Ahmed Vosslav etait loyal a Mannfred von Carstein et il trahinait le garçon pour le légendaire vampire. Lydia enpoignit Suri à emporter Ahmed au loin et à le cacher dans le clan ancestral de Ratuca, à Manenburg

Après la mort de Voislav, Lydia a remis en branle ses propres plans, persuadant Raluca qu'Ahmed semit en sécurité a Helfurt maintenant Raluca a accepté et envoyé son neveu Farouk prendre l'enfant à Marienburg

#### Château Helfurt

Après la mort de son mari Vondav, Iydia n'a pas compté à la dépense pour rénover le château Hélfurt. On a installe des bannaires colorées aux fenêtres, on a nettoyé la maçomerie, on a acheté des meubles exotiques venus des quere colns du Vieux Mondie. Contine le village revitaisé de Helfurt, le château de conte de fée de Valla jure avec la prosaille du reste de la sylvanu.

Les habitants actuels du château Helfurt comprennent vingtdeux domestiques symbiles et six domestiques vivants, portant toux des costumes baroques. Le portail principal est garde par des serviteurs vivants blafards qui annoncent les visiteurs à Lydia avant de les faire entre.

#### A. Crèche

L'ancienne la salle des banquets a été transformée en crèche. Le sol est jonché de jouets et de bonbons moisis





Nous devrez ctudier le profil de Lydia avant de guier la rencontre de Hellum Nes forces et tablesses sont differentes de celles d'un vampire nussen, ou meme d'un von Castien (voir Faiblesses dans Les Mautres de la Nutt, pages 106 à 108). La reaction de Lydia dépend de la nature de l'accusation

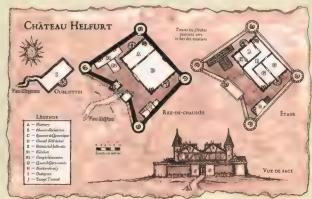
- \*vampirisme on necromance: 1) da s effonds, or larines et ampline pine. Elle repete quelle s'a un sampire bu oviellant contraiment aux autres (1 mix et que se gene benefisient d'une melliure qualité de ve que la pippart des autres Sykaniters (states sont et use) par son ancien mari ou sont morts de causes naturelles (faux). Les villagens temognent en sa favoir, et ils considèrent comme un privilege (4 fetre chois comme un nouveaune un nouveaune).
- Ahmed: I sha in revele pos son project de sphonner! Jane du garçon dans un rituel necromantique (voir l'ensurt Union des Ames, page 2227 à luciu de cele elle racione aux P que esto manage avec a homed cana été arraige pour n'informer les lens agre le indusces du striand et ses clars gaians puesculas (Haus). Balius corrobore navement ce mensange: Esda promit que Ahmed in exer pos transforme en anapire victur si les P3 junement Ahmed. Il ellutir mais refusem de le conflic, Esda office, aux P1 de variant si les parties des configues (pour uni saleur de 200 co) en estange du garçon. Si les P1 refusemt cette offre, Lydia sympre et ordonne a tous les villages de dappelhender Ahmed.
- Conhart: Unde emplose la magie a distance pour combattre les PJ que lui ressore activement. Ille a +1 de directantion gave au basson de l'Iller vous Mongarent a moins que les PJ plante retainar le ligne reliunque de loggie reliunque de loggie april configura et moins quatre courtes un combine a proxamire peur courter si tuite. Se elle est attaques elle but en retaine vers son château en passam par le tomat d'Assignerie comme deux le jour du mariège page 222 F vidus a vous fable conditation et cité prévire se batte, sur la desensiva depuis son bureau servir, animont les ce laires vantires d'Assistatifeu (2) pour la pringer, en lançant les une page 4 de longe plant courierne le ses daires vantires en cardiar s'ette est accident (vidus active son pouront de brain). Criterie la comparation de la configuration de l

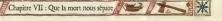
#### B. Chambre de maître

Le it saceleve de Lyda domme la prece Deux amoures contennent se vestoantes, our trosseau, abrete um aid te papillars de mit et des parares en train de mour son necessaire de toulette on, hazarrenunt il ny, a pos di manni comprend des dezanes de bontulles de parlam et de maguillage les verufes de Voselas son conservase dans une uno, pres de la fraete. Ny prartes arbibenos de grande qualité (et de petite taille) sont exposees sur des piesentiars.

#### C. Quartier des domestiques

Seules deux des pieces sont utilistes. Les aatres en dissirdre, contiennent les anciennes affaires de Voslas, y compris des véremaits, des meubles et des pierrairs. Dans un com sont emples neuf de ses écalates sutares piercers, des abnormations aflees consues à partir de murea une de copp haranins. Les coclaves sutures peuvent être animes comme des zombies ayant le alent Vol.





#### D. Grande salle de hal

Un imposant lustre en cages thoraciques humaines est suspendu au-dessus de la piste de danse. Une musique faible et fantasmagonque émane des murs, son volume augmente avec l'activité dans la pièce Des visages tourmentés apparaissent dans les murs en présence de Lydia, bougeant les lèvres avec la musique. Ces fantòmes sont les anciens musiciens de Voislav, liés aux murs il y a des siècles pour avoir embarrassé le baron. Les PJ doivent réussir un test de Force Mentale pour pouvoir s'arrêter de danser une fois quils ont commencé. Les PJ assistant au bal en tant que musiciens doivent jouer en rythme avec les fantômes, ce qui nécessite un test Facile (+20) d'Expression artistique (musicien) pour éviter les moqueries des fantômes vindicatifs.

Le sol est poli au point d'être réfléchissant, rendant l'absence de reflet de Lydia apparente sur un test Assez facile (+10) de Perception. Se déplacer plus vite qu'à vitesse normale impose un test Facile (+20) d'Agilité pour éviter de tomber

#### E. Galerie des portraits

Dans ce long couloir sont exposés une douzaine de portraits de personnes dont le nom n'est pas donné, mais qui partagent tous la même pâleur Le portrait central et le plus récent est visiblement Lydia, qui paraît bien triste. Quatre portraits sont remarquablement. absents. Voislav et trois de ses plus vilains cousins. Les portraits manquants sont entreposés dans les quartiers des domestiques

#### F. Cuisine et hangar des coches

Deux domestiques préparent avec empressement le festin du mariage à partir d'ingrédients exotiques importés de Bretonnie et d'Arabie Parmi les plats les plus fins, on note: des testicules de chameau pochés à l'amarante, des grenouilles macérées dans une saumure de souchet officinal, et le plat favori de la maîtresse de maison, les brochettes flambées d'yeux caramélises

Le carrosse et les deux chevaux de Lydia sont rangés dans le hangar attenant. Le carrosse est actuellement equipé de skis pour

#### G. Quartiers des invités

Ces chambres bien équipées sont reliées par une porte qui peut être fermée de n'importe quel côté. Voislav avait fait creuser des trous dans les murs que Lydia utilise toujours pour esplonner. Une corde en sote fait sonner la cloche des domestiques, ce qui convoque un zombie apportant un pichet d'eau

#### H. Bureau secret

L'entrée est habilement camouflée, nécessitant un test Difficile (-20) de Fouille pour être découverte. Des rangées d'étagères convient les murs, et le bureau est couvert de parchemins et d'ingrédients. Des câbles pendent du plafond, là où les esclaves suturés de Voislav (lieu C) étaient autrefois exposés, mais les affaires du vampire décédé ont été retirées. On trouve lei les objets sussants

· Un des neufs livres de Nagash Écrit en haut nehekharéen, ce codex élimé a perdu plus de la moitié de ses pages, mais il explique encore la malédiction du sang, le Baiser de Sang et les dons du sang en détail Si les PJ réussissent à le lire, ils doivent effectuer un test de Force Mentale ou gagner un point de Folie Lydia a souligné des mots-clefs dans tout le livre, et la dermère page est annotée en reikspiel (voir aide de ieu 31), Les traductions de Lydia peuvent fournir des indices sur les mots de pouvoir codés dans les panneaux du triptyque.

- · Les deux rouleaux de Zandri manquant et les notes de traduction de Lydia (voir aide de jeu 32). Avec le livre de Nagash, ces notes devraient donner assez d'information aux PJ pour débloquer les mots de pouvoirs des dieux antiques (page 226).
- · Diverses tablettes de pierre de Mistgarten, la plupart étant craquelées ou reconstituées à partir de fragments. Les runes ressemblent à celles du monticule styrigien près de Siegfriedhof
- · D'antiques tablettes à hiéroglyphes du Temple du Sang lahmiane, dans un état étonnamment bon. Les hiéroglyphes sont en haut nehekhareen et décrivent le rituel de l'unton des ames.
- \* Le panneau de Signiar du triptyque de Lanfranchi (à moins qu'il n'ait deja ete récuperé)

#### I. Oubliettes

Cette salle poussiéreuse servait à Voislav pour torturer ses prisonniers. Lydia n'a aucun scrupule à torturer ceux dont elle pense qu'ils se dressent entre elle et Ahmed. Une grille sur le sol de la pièce donne accès à une cellule, actuellement occupée par Reingard, un vampire nouveau-ne affamé, et les restes de Sir Constantin. Il y a longtemps, le chasseur de vampires Reingard fut valucu et reçu le Baiser de Sang pour amuser Voislav Sa seule source de sang était un chevalier malchanceux appelé Constantin Maintenant qu'il est mort, Reingard doit supplier Lydia pour se nourrir

Les instruments de torture incluent; des lancettes, différentes pinces pour arracher les dents ou les ongles, de grands chaudrons et une roue à manivelle où l'on peut faire tourner un prisonnier pour lui donner le vertige. Les zombies utilisent ces outils sous les ordres de Lydia. Le reste du temps, ils tournent en rond en trainant des pieds.

Le tunnel secret peut être bloqué par une herse en fer. Il mêne dans les bains publics a Mistgarten (lieu 1)

#### J. Tunnel et bassin de Dhar

Lair de ce tunnel humide est lourd de vapeur et l'eau se condense en flaques sur le sol. Les personnages ne connaissant pas bien les tours et détours du tunnel doivent avancer avec prudence Le tunnel relie les oubhettes du château Helfurt (lieu I) et la station thermale (lieu 1).

Près de l'extrémité ouest du tunnel, un étroit passage part sur le côté, descendant traîtreusement dans les ténèbres. Les personnages réussissant un test Facile (+20) de Sens de la magie détectent la presence d'un mal occulte émanant des profondeurs troubles le test devient Difficile (-20) si le cairn de Siegfriedhof a été reparé et le flux de la magie restauré dans le bois de la Famine

Apres vingt mètres, le passage secondaire s'ouvre sur une petite caverne. La magie noire (ou Dbar) imprègne si lourdement l'alr dans cette grotte que les sources de lumière non magiques sont totalement inutiles. Les lanceurs de sorts utilisant le domaine de la Nécromancie gagnent +1 dé d'incantation à cent metres de cette source de Dhar Lydia s'est accordée avec la source et recoit donc ce bonus jusqu'à huit cents mètres

Toutes les trente minutes passées dans cette caverne, les personnages doivent effectuer un test d'Endurance ou gagner un effet secondaire aléatoire (WJDR, page 159). Vous devriez décrire une sensation de fletrissement de la chair des PJ avant de demander aux joueurs de lancer les des, au cas ou ils changent d'avis sur le fait de s'attarder ici



Pendant cette nuit, un bal masqué est organisé au château Helfuri Les PJ sans masques et vêtements de qualité exceptionnelle reçoi vent des costumes au portail. Les pseudo-nobles du village sont la, y compas Barzal, Prunchilda et Mama Raluca. Ahmed est, bien sur, present et habille de riche soie arabienne. La plupart des danses sont ppelces des « caroles », où les participants forment deux cercles concentriques. Les deux cercles se mélangent par un seu complexe d'échanges de partenaires, mais reviennent toujours à leur configuration de depart à la fin du morceau. Le bal se conclut par une danse privée entre Ahmed et Lydia

# Le jour du mariage

Les evenements suivants ont beu durant cette journée

#### Journée

Ahmed reste au campement Rumanyık (lieu 5) jusqu'à la moitie de Lapres midi. L'est alors escorte par Mama Raluca vers les quartiers des domestiques du château Helfurt (lieu C) et habillé pour le mariage. Ahmed est heureux de jouer avec les enfants Rumanyik Lydia reste dans son bureau à preparer le rituel jusqu'au début de l'apres-midi. Elle va ensuite dans la chambre de maître où elle est rejointe par deux soubrettes qui restent debout, gênées, pendant qu'elle s'habille seule

#### Soirée

La céremonie de mariage a lieu à la mairie, pleine à craquer de vivants et de morts-vivants. Lydia est la dernière à arriver, portant une robe majestueuse de soje bordeaux et de dentelle blanche ciens itinérants, ils doivent réussir un test Très facile (+50) d'Expression artistique (musicien), ou Lydia les jette à la porte avant de reprendre la cérémonte

Une fois la cerémonie commencée, les PI avant Langage mystique (magick) peuvent réaliser que Lydia entreprend un rituel avec l'aide involontaire de Raluca. Vous devriez poursuivre le rituel jusqu'à cette découverte ou jusqu'à la portion de la cére monie où l'on he les mains, suivant ce oul arrive en premier

#### Briseurs de mariage

Soudain, le cérémonial est interrompu par le brust de chevaux au galon et de cris venant de l'extérieur de la mairie Sir Rolph est arrivé avec quatre chevaliers du Corbeau et deux gardes noirs pour tuer Lydia et ceux qui se mettront sur leur chemin. Sir Rolph a egalement l'intention de tuer Ahmed. La chronologie suivante devrait être modifice en fonction des actions des PJ.

Lydsa saisit Ahmed et sort par la porte de derrière; sa retraite est couverte par ses fantassins zombies. Lydia monte dans son traineau qui l'attend dehors. Trois chevalters à pied (dont Sir Rolph) enchainent la porte principale, tandis que deux autres mettent le feu au bâtiment avec des torches. Deux gardes noirs portant des arcs longs descendent de cheval et prennent position à l'extremite de

Note: si les PJ ont transmis un rapport détaillé à Sir Rolph avant le mariage, la porte arrière de la mairie est également enchaînee Toutes les personnes présentes, y compris Lydia, Ahmed et peutêtre même les PI, sont enfermées dans le bâtiment en feu l

### NOUVEAU RITUEL: LINION DES ÂMES

Type: occulte Langage mystique: magick

Magle: 2 XP: 300 Ingrédients: le corps vivant d'un être intelligent, un metre de

ficelle tressee avec les cheveux des familles du lanceur et de la victime, et les cendres d'un vampire Conditions: au moins un assistant volontaire doit participer au

ntuel pour lier les mains des participants et les asperger avec les cendres Conséquences: si vous ratez votre let d'incantation, une

portion de l'âme de la victime est perdue dans les Royaumes du Chaos: la victime devient un « demi-mort » (voir Description, ci-dessous). Jusqu'à ce que le fragment d'âme soit récupéré, votre propre âme se languit en stase, dans l'attente de l'union. Vous ne gagnez aucun point d'expérience Difficulté: 21

Temps d'incantation: deux heures

Description: ce rituel divise l'âme de la victime en deux fragments, vous transferant la moltié qui connaît l'espoir et la joie. Vous êtes automatiquement soigné d'un trouble mental et gagnez une prolongation de 3d10 ans d'espérance de vie La victime entre dans un état de denu-mort, acquiert la folie cœur du désespotr (voir WJDR, page 202) et perd de façon permanente 15 en Force Mentale et en Sociabilité. Quand le corps de la victime meurt, le fragment d'âme qui lui restait fuit vers le royaume de Morr comme une ombre ou reste sur terre comme un spectreux (voir Les Maîtres de la Nuit, page 152)

Spécial: Union des àmes est associé à de nombreuses interprétations des prophéties vampires. On dit que si la combinaison correcte d'âme est réalisée, l'Âge des Mille Trônes commencera, le lanceur devenant le dingeant suprême d'un millier de royaumes baignés dans le sang

Le traîneau de Lydia fonce autour de la mairie, passant à côté des archers qui lui tirent dessus. Elle commence l'incantation d'anima tion des morts. Sir Rolph et deux de ses chevaliers montent a cheval pour la poursuivre, tandis que les deux autres affrontent les quatre zombies de Lydia a pied Ahmed saute du traineau en marche et court vers les PJ pour qu'ils le protegent

#### Round 3

Lydia lance animation des morts, invoquant jusqu'à huit squelettes dans les congeres. Les archers commencent à tirer sur les villageois qui tentent de fuir la matrie, qui est maintenant la proie des flammes. Sir Rolph détache deux chevaliers montes pour pour suivre le traîneau, tandis qu'il reste en arrière pour brailler aux PJ · Donnez-moi le garçon! Je dois tuer ce rejeton de Nagash de mes propres mains! :

#### Round 4

Le détachement de Sir Rolph continue la chasse, et Lydia lance une fléchette magique sur ses poursurvants. Les archers gardes noirs sont assaillis par les squelettes et appellent à l'aide les P1 proches. Si les PJ n'ont pas abandonne Ahmed à Sir Rolph, le chevalier enragé les attaque. Sinon, Rolph attrape le garçon et poursuit Lyd.a

#### Round 5

Les archers passent aux haches de bataille et courent à l'aide des chevaliers du Corbeau en péril. Lydia se lance chair montflèe et se prepare à filer de son traineau à la station thermale de Mistgarten.

#### Round 6

Le corps à corps continue dans Helfurt Lydia s'échappe dans le tunnel du bain privé, où sa vitesse est un avantage contre les chevaliers en armure complete



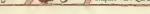














Lydia fuit dans le château, descendant une lourde herse de fer pour bloquer l'entrée de l'oubliette. Elle anime les exclaves sutures volants de Voislav (lieu C) et s'enferme dans son bureau secret tilieu. H) pour se défendre contre le siège à venir

#### Donner l'assaut du château Helfurt

Les esclaves suturés ne peuvent attaquer qu'en plein air. SI le château est assailli par-dessous, Sir Rolph et les PJ ne feront face qu'aux dix-huit domestiques zombies restants à Lydei À moins que les PJ aient participé à la bataille contre l'arrière-garde des mortsvivants à Helfurt, vous pouvez supposer que deux chevallers du Corbeau sont gravement blessés, et ne peuvent participer à l'uttaque du château. L'assaut final est une escarmouche chaotique, les hommes de Rolph vont de pièce en pièce écrisant les zombies Vous n'avez pas besoin de résoudre cette bat a con detail laissez simplement les PJ explorer le château tandis que les zombies se font systématiquement découper autour d'eux. Si les Pl n'ont pus trouvé le bureau secret de Lydia au bout de dix minutes les hommes de Sir Rolph le découvrent les premiers. Acculec, Evdia se bat jusqu'à ce que ses points de Blessures tombent en dessous de 10 ou assgu'à ce qu'un guerrier de Morr arrive sur place Alors, elle page 98) et fuit vers Kislev Sir Rolph embarque toutes les preuves presentes dans le bureau, à moins que les PJ ne réussissent un test d'Escamotage pour attraper quelques objets ou conçoivent un plan plus ruse

#### Lydia von Carstein

Trassème fille d'un noble kidente, tydia regut son education à Labbaye morienne do Bienheureus. Aethelhert Elle était une etudante brillante et le grand abbé employa ses talents. Inquis d'employa ses talents. Inquis et les proposes estés imponientables unes et vidante et les moltans unes et vidante et les moltans unes et vidantes et les moltans unes et les moltans 
In appreximat les recherches non autainess de son clees, le grand albre la rapidement octuve de Labbas. Cependaria un leie le rici un a Kieles, lydia a satioi la paste de ses tranvailles vera l'est le rici un a Kieles, lydia a satioi la paste de ses tranvailles vera l'est le rici un avent de labre conservation despassion ordinare puesames eneure de Labres, conservation despassion de la rici de

Iout al. Josef I Vala se contental d'absorber les munecaux de contentant des esteriques qu'elle avait accumilées durant son long voyage. La plupart des ouvrages et des rouleaux étaient certs en baut néchébairée, dont est sieu le sirgany contemporait Lydi et a sympathisé avec Mana Raluca, a appris sa langue et ses legendes. Quand Ahmed fut confié aux bons soine de Raluca, lydi exceonout immédiatement les signes qui identifiaient Ahmed comme le réclore de Nagush.

Craugant que son mart sans ambliton ne livre le garçon à Mannfred von Carstein, Lydia envoya Ahmed à l'étranger jusqu'à ce qu'elle palsse se débarrasser de Voslas. À cette fin, elle a manquie un groupe d'aventuriers pour qu'ils dérinssent Visilav, et qu'elle heire de ses terres et de ses titres, Apres la mort de Voslas, Ahmed powait revenir à Heffurt sans danger et accomplir sa part du rituel, permettant l'assersasion de Lydia comine nouvelle Reline des

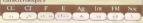
Lydia est une vampire belle et délicate. Elle est devenue plus superstiteuse en se transformant en mort-vivant, depuis peu, elle a la luble de prendre des hains de sang et de chair de mortel a chaque equinoxe lunaire.

#### Lydia von Carstein

Comtesse Vampire Von Carstein, ex-Vampire nouveau-né, ex-Scribe

Potnts de Folie 3

#### Caractéristiques



Compétences: Charlsme (Soc. +10). Commandement (Soc.) commérage (Soc. +10). Consassances academurs (gén: a logite/heraldique, hastoire, nécromancie, théologie/ (Ind.) colonassances genérales (Arabie, Kisley) (Ind.). Consassances générales (Empire) (Int. +10). Déplacement silencieux (Ag), Équite (Empire) (Int. +10). Déplacement silencieux (Ag), Équite (Haut nebeklarsen, magick, Veulle Fo) (Ind.), Homostone (Ag), Foculatone (FM), Foulle (Ind.), Ind.), Ind., Ind., Ind., Soc., Ind., In

Talents: Désarmement, Dur à cuire, Éloquence, Intrigant, Linquistique, Magie commune (occulte), Magie noire, Maltrise Carnes d'escrime, armes de parade), Orateur né, Sixième sens Sombre savoir (necomana re)

Traits. Arms naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (apparence hon-nine brume éthérée, innocence perdue, malédiction des sampars, incommaca, no, regard l'appartique, vanque son y sons de Lau dela. Hirayani, Mort yiyara, Sens, aigu ses troublant yiyang nost no;





Attaques: 2; Mouvement: 6; Points de Blessures: 23

Magie: 3; Magie commune (occulte), Sombre savoir (nécromancie). Lydia gagne +1 de d'incantation tant qu'elle se trouve à huit cents mètres du bassin de Dhar (lieu J) et que la ligne tellurique du bois de la Famine est perturbée. Elle possède des ingrédients pour tous les sorts nécromantiques

Arme: crocs (1d10+5), griffes (1d10+5), stylet en gromril (1d10+3; équivaut à une dague)

Lydia porte une magnifique robe bordeaux décolletée parée de dentelle noire (et de dentelle blanche lors de son mariage). Elle possède le château Helfurt et tout ce qu'il contient

#### Malédiction des vampires

En dehors d'avoir besoin de sang pour survivre, Lydia a les faiblesses suivantes

- Att: subit un malus de -20 à tous les tests à moins de six metres
- · Griffedémon et fléau-des-surcières · doit réussir un test de Force Mentale pour s'approcher à deux mêtres de ces herbes.
- · Malepierre, doit réussir un test de Peur si elle passe à six mêtres de malepierre. Chaque heure de contact oblige à relancer un don du sang et une faiblesse (voir Les Maîtres de la Nutt, page 107 pour plus de details).
- · Pas de reflet, les mirous ne reflètent pas l'image de Lydia
- · Schure: doit faire un test de Terreur lorsqu'elle est en contact avec de la sciure ou des fluides d'embaumement

#### Chevaliers du Corbeau du Suaire (5)

Les chevaliers du Corbeau sont des ennemis intransigeants des morts-vivants. L'étendard de la compagnie de Sir Rolph représente une aile de corbeau stylisée au-dessus de deux épées croisées Vous pouvez ajuster le profil ci-dessous selon des choix de carrières différents. Pour plus d'information, voir Les chevaliers du Corbeau, Les Maîtres de la Nuit, page 91

#### Chevaliers du Corbeau du Suaire (5) Chevaliers du Corbeau humains mâles, ex-Gardes noirs, ex-Écuyers

Patnts de Folte, 5

### Caracteristiques



Competences: Commerage (Soc). Connaissances academiques (génealogie/héraldique, histoire, theologie, stratégie/tactique) (Int), Connaissances académiques (nécromancle) (Int +10), Connaissances générales (Empire) (Int), Dressage (Soc), Équitation (Ag), Esquive (Ag), Intimidation (F), Langage secret (langage de bataille) (Int), Langue (reikspiel) (Int +10), Lare/écrire (Int), Perception (Int), Pistage (Int), Soins des animaux (Int)

Talents: Adresse au tir, Coups précis, Coups puissants, Étiquette, Grand voyageur, Maîtrise (armes de cavalerie, arcs longs, armes lourdes), Menacant, Sain d'esprit, Valeureux

#### Combat

Attaques: 3, Mouvement: 3 (4), Points de Blessures: 16 Armure (lourde): plaques complètes (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)

Arme: lance de cavalerie (1d10+6 : valeur de critique +1, épuisante, percutante, rapide), arc long et 20 flèches (1d10+3; portée rechargement demi-action; perforante), boucher (1d10+5, valeur de critique +1; défensive, spéciale), arme à deux mains (épéc à deux mains) (1d10+5 ; valeur de critique +1 lente, percutante), arme à une main argentée (épée) (1d10+5 valeur de critique +1)

#### Dotations

Les chevaliers du Corbeau montent des destriers aux bardes notres Ils ont tous le symbole du corbeau gravé sur leur cuirasse Leur equipement standard comprend des fioles d'eau bénix et quatre pieux en aubépine. Dans leurs fontes, ils transportent des rations pour 1d5 jours et 1d5 outres d'eau. Chaque chevalier a 2d10 co.

#### Sir Rolph van Loenen

Cette compagnie de chevaliers du Corbeau est commandée par Su Rolph van Loenen, un officier rusé et sans pitié obsédé par le fait de devenir le nouveau grand maître de son ordre. Sir Rolph croit que le seigneur Voss a délahérément retardé sa nomination. De plus, il suspecte Geisrwächt d'utiliser cette tactique pour trouver un remplacant plus malléable et lui enlever le poste. À cet égard, Sir Rolph pense qu'il existe un réseau complexe de conspirations vouées à l'empêcher de réaliser sa juste destinée.

La vérité est que Sir Rolph est illettré, ce qui le disqualifie d'office pour le poste. Geistwächt et Voss le lui ont expliqué à de multiples reprises, mais Sir Rolph croft qu'il pourrait apprendre à lire rapidement s'ils lui en donnaient la chance. En attendant, Rolph se contente de relâcher sa frustration sur les morts-vivants et d'accroître sa réputation. Sa compagnie enquêtait sur des goules qui auraient été vues près de Tempelhof, quand un agent du Suaire est arrivé pour les informer qu'un rejeton de Nagash était actif en Sylvanie. Qu'il s'agisse d'un jeune garçon importe peu à Sir Rolph.

Sir Rolph est un homme imposant, grand et élancé, qui porte de longues nattes grises et boite légèrement.

Note: Sir Rolph van Loenen a le même profil que les chevaliers du Corbeau du Suaire, avec +5 en CC, F et Soc

Note spéciale : bien que ce soit une condition pour entrer chez les chevaliers du Corbeau, on ne sait comment, Sir Rolph n a amais

#### Les Marteaux vertueux

appris à lure et à écrire.

Alors que la tempête se e dore a Helfort, une trompette sonne dans la vallée. Le prélat Richter des Marteaux vertueux entre à cheval dans le village, suivit par son entourage de neuf brigands en armes et cinq initiés portant des bannières colorées. Il parle aux PJ

Excellent travail, mes bons amis. Les adversaires de Sigmar auront subi un coup terrible. Les adorateurs de l'Enfant peuvent se geler les oreilles à Kislev. Le travail ne manque pas à Altdorf pour réunir le peuple de l'Empire sous l'incontestable grand théogoniste, Volkmar,

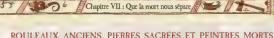
Il serait sage pour les PJ de donner le triptyque, car ils sont probablement blessés et les hommes de Richter utiliseront la force si nécessaire. S'ils demandent un paiement, les PJ reçoivent le gite dans une bonne auberge hors de Sylvanic des bains de nouveaux vétements. 100 co à se répartir entre eux, des chevaux pour accelérer leur voyage vers le nord et, pour chaque personnage, un objet utile pour accéder à sa prochaîne carrière

Si les chevaliers du Corbeau ont été défaits mais que Lydia a survécu, elle accepte sans problème de donner le triptyque à Richter pour éviter plus d'ennuis (elle en a déjà tiré les informations qu'elle cherchalt). Richter ne prête aucune attention aux villageois morts, aux chevaliers ou aux zombies encore presents le se contente de prendre la peinture et de partir sans plus de formalité









Voici une liste condensee des différents indices rencontres dans ce chapitre, aunsi que leur pertinence à la fois historique et dans le cadre de la campagne Les Mille Trônes.

- Rouleaux de Zandri, dissimules dans a bibliotineque interdite do Bienbeureux Aethelbert (v.or Bibliothèque interdite page 211)
  ces rouleaux furent soustraits au Velekbura par l'armey de Lanfanchi d'y a un anilier d'annees durant les crossades arabiernes
  les rialeaux staturi la reenire mention des rouoleties des Mells (trous et du regiton de Vagashi mortel doit neue da houed
- Tablettes styrigiennes, acs fabetits de puerre falle de più 20 conserves dars la biblioritogie mierdate da finorbarens relitifis et coro Hibbliotheque interdiete, page 211 form partie di Lamper, mags de lapre charged involucion recent sa cape pu Lantianta il 3 a milla anci Quand elles sont arranges clurica sequence correcte sur le monitorile stripera pres de seglinechet coro Le monitorile stryigiera, page 2212, le his rels essens de magne est restaure e la hosona de 1990 a reletiva e valet coro Tament.
- Tippigue de Lanfranchi ente pomura seult de mile au sest compose di trois pannous representant resperitivament les aportionesse de Normale, Sugain (Asigna Chaipa, pompour content des notionations seu es sugies accura sassesse a cost again appulsose de Normale, songe a trait a superior de la composition de Signia para la controma de Normalement des miles seu fra magni de sang de la città de Nagasia Frifin, sur chaippe pannotar de la rippique sont controma de Normalement de la forma de sont de la composition de la composition de la forma de sont de la forma de sont de la forma de la composition de la forma de la f
- Le traptique de Lartram la acte se para au cours des socieles. Le painte, air de Mermida aest perdu, mais on en trous vui merfulija esta le dome, du temphi, di Surthal foro Temple de Myrmidia paga 2003 fe panea, air de signar a change de proprietares plassisses fois le derine et externe et direct et mit le diregiant des Martauss Tarlong Blachhold (voir Les Plagediants signarities du Crênie pag. 1934), avant deriv vole par Laroude le cultiste de Vagasto pour le reserver a divida von Casteron In pointeau de Aspach set utilitée à Sugardial de vec Lantanch. Il es indices lies au reprisque peuc ent ent rouser dans le pairend un recentique de l'arois son de la fine de Sagosh de le livre de Sagosh de Judic (voir Bureau secrete, nogle 221).
- Boile guzzle de Miragliano: «achie dans le fample di Myrindia a Xuribad (von Temple de Myrindia page 204) cutte bine cuntian il exerci de la restamation des fabletes struggenies (von Eu monticule strytigen) page 2121 è capar inti parta, din mingare reseau de lignes e filoriques construit al authe des timps par les Yusciss pour absorber l'excess de nagie du monda, treister que lin restaign e e «obscuraces pour de venir de la 100m regorare le carra premit a l'immigne di seviorber a maierculi hierantie.
  Fefte est uninedatement aussi from que Hefort ou le basson de 10ber de 15pda (voir Tunnel et bassin de Dhar, page 221) est presque completement a soci forque les 197 arivent.
- Les PI recoverent des indices sur la bonie puzzle de Minglation et le carro un temple de Morr de Falbibeini. Le pretie momen avissimi citat in circuloi da la foss des tracas de Minglation et des propiètees sampters. Alon qui sa si se secondaria tor les oils altras de sur la constitución de production de production de production de Pretiero de La farinardo le Pretiero de La farinardo de Pretiero de Manda a son de diberto casa estre de la confession de viginario de diberto de se confession de disease de diberto de se experiencie de tiera for este confession affancia sans del diberto casa este disease de disease de disease de disease de la confession de disease de la confession de

### Conclusion

Samis peur ce securios molejos manimento de la campagio, sanspravas electifor da resolata da mario de la vida. I Age des Milelios os naixos pas de chango mais brutaux a l'ordre materilama platída que ascendance prograssivo des samplises el fasujotnicios mai de Humanne, or quelque, samices 3 des 91 renorquesto que les coraces e les billimentos sorte focultés par les plantes, inférie e la propositio de la postiva. La chasse aux sampines sacie interdite par defecte lingérial.

En tant que fausse piste pour la campagne des Mille Trônes, l'interpétation des propheties de tydia est erronée Son sang No Carstein pourrait être trop datoé, elle pourrait avoir néglige une composante importante du rituel ou le véritable rituel pourrait cyage que la cepton soit un tenume platot que no bennne. Pour une surprise, braile. Mintes pourrait s'averer etre une fille un Baltaca pourrait s'etre trompee sui l'averer date, de ban

Dans fous les cas, apris l'echie du ritael Eyda si diprelit de rentrer à Kisles dans son carrosse nolir, poussée pariellement par la volonte de la socière. Sons et partiellement par sa acture des livres de Nagueli les PJ devarient apprendit le départ soudant de la baronne (peu-tière d'un vagabond Rutanaylis) peu après les rencontes de Helliur Cela leur donne une raison supplementatine d'aller à Kisles pour y syrve les événcements de Chapitre VIII.





In analysism be understrained and to Chapters VI et VII (to 9) on portered deconvertance were demons de process proposed promotives part for circumstance. Whelebellar parts a mudical be savingers, ce pilos and deformers per Nagologo part les commander Pendari de serie le des neithers de series de la des configures en endormer man cen mente temps que les proplicites y compares se recliser il to consumingos producin des celles es la desta configures en endormers man cen mente temps que les proplicites y compares se recliser il to consumingos producin des celles y agaiques minuren les mosts de promotion des formats entre utilises que pour 1 campagne des Stille Frames.

Les quatre mots surronts sont codés sur les princeaux de Signair et de Nagash du triptyque de Lanfranchi, Les mots de potivoir de Pira, de data du Sel. Et et dure de ses, de la fertifie sont egalement contras pour etre les aux propliétes y unpires mass dissont maintenant perdus et codolies

- Taru ce not de pouvoir pernet a celor qui li promone, de brievement percevoir une radiante in cetaga, autoir de tous les vampres proches que ratert un test oppose com as regles colessosos). I nument de tabbinisté à autrelois pernes a Augusti de lire dans l'espré de son porteur l'origet il utilisait ce met de pouvoir. Taru e était la malediction de Phalch, le dieu Paucon.
- Yaus, se, not de pouvoir repeases un sampire pour un nourd de cor hat Sagosh pouvait reponses toute are armis de sampires en cultisant ce mot de pouvoir a prosimit de Janneau. Alisar le dieu au Vent du desert est le premier a avoir provonce la valediction de «Yaus».
- Oder: ce mot d'attaque milige 1d10+2 points de degits contre les vampires qui n'y resistent pas. In utilisant le pouvoir de ce not Naessh a pu abattre des va prires desobéussants d'une seule phrase « Oder » fut la malédiction de Diaf, le dieu à tête de chacal.
- Luna, peut-être le plus puissant des mots de pouvoir connus, « Luna » annule le Baiser de Sang sal est prononcé dans la minute qui unt l'infection. Sagadi utilisair ce noit pour retransformer des vamplres nouvellement crees qu'il désapprouvail. Asaph, deesse Aspie, prononce la mitdeliton de « Lona.

#### Règles

Les mots de pouvoir nelvéktuaréens sont consulters comme de la magie divine, Cependam, ils ne necessitent pas de valeur de Magie pour étre utilisés et peuvent étre emploss y par des personnages de n'importe quelle carrière qui les prononce avec conviction (nécessitant une demostion).

Lanes an test de Sociabilite, oppose par le test de Force Mentale du vampure. Les deux personnages peuvent modifier leur caracterstique de profil correspond au pai Magle x 10. Servez vous da degre de reussite pour departager les egalites.

Exemple: un personnage ayant Soc 45 et Mag 1 ferait son test contre 55.

Si le mot de pouvour reussat, voyez ci dessus pour les effets. Sur un test raté, rien ne se passe. Si le test de Sociabilité rate sur un double aux dés, utiliser la table de La colore des dieux (WIDR page 111) en returant 10 pour tenir compte de la puissance rectuite des dieux pontures.

Les vampires sont hypersensibles à ces mots de pouvoir Tout personnage les disant à cinquante mètres sera entendu automatique ment. Même sels sont murmures (ce qui les prive de pouvoir), un vampire peut les entendre en réussissant un test de Perception.

### RECOMPENSES

Action	XP
Être honnête avec Madame Yaga	5
Déjouer les pieges ontriques de la Sorcière Noir du bassin et de la grotte (individuel)	10
Secourir Ahmed du Corpus Aeternum	20
Chaque tâche effectuée au temple de Myrmidia (individuel)	5
Ouvrir la hoîte-puzzle de Miragliano (individuel)	10
Sympathiser avec Tanira, la chatte de l'abbaye (individuel)	10
Decouvrir la tombe de l'anfranchi et le triptyque de Nagash	25
Capturer ou tuer l'espion skaven	20
Decouvrir la bibliotheque interdite du Bienheureux Aethelbert	15
Remettre les tablettes druidiques au monticule styrigien	50
Liffectuer la cérémonie du sang au monticule styrigien	10
Decouvrir le bureau caché de Lydia avant Sir Rolph	15
Sauver Ahmed des chevaliers du Corheau	15
Sauver Ahmed du rituel de Lydia	25
Decoder les mots de pouvoir des dieux antiques	75 + 1 point de Destin









# LA SORCIÈRE NOIRE

RDans le cas que tu voyes un chien noir, vaut mieux l'ignorer, crois moi-z-en. Y peut ben japper. Y peut ben gémir. Y pourrait même ben te niaquer l'derrière. Mais faut l'ignorer tout pareil, parce que si t'y regardes dans les yeux, t'es sûr que ton destin est scellé, comme j'te l'dis.

- LE VIEUX SHUCK'

# Chapitre VIII

(+

A près avuir perdu près d'un mois à courie après le mauvais baril 16.8 Pl decourcem probatilement a Run grande Crossade accomplir son bat, que qu'il soit, les PJ dolvents experiplement probabellement in terrille sort in terrille sort in Monde subtra probablement un terrille sort in terrille sort in

### Contexte de l'aventure

Comme décrit au Chapitre VII. le jeune Karl a reçu des vasuns d'une propheteure l'aduta l'a retrouver aa mêre. Soupçonnam quelque traîtruse, Karl a profite de la confusion provoquee par l'atte de la compensation par le proposition provoquee par l'atte de l'acte d'armit le projection provoquee par l'atte de l'acte d'armit l'acte d'armi

In Invasque dispartition de Narl a cu des cronséquences imprise. Les croises, qui verainet de rerouver le gamme un variouslle après une absence d'avvison un note, ont été pris de paraque et des leurs voiens jusqu'aux factions révolue en passant par le grand thése particular sourses jusqu'aux factions révolue en passant par le grand thése positions et le concelle Lors de ces échauffournes, les croisès se son toutien se autres et on this just infloritement écre autremét le suns course les autres et on this just infloritement écre less effects et aljouité Helmut et le reste des membres du concelle la Bite des vivilents au moment où Karl a filia par revenur, la pripart des croosés ont évé décrinés ou ont descrié après la braisile qu'ils sordient on dernier voyage à fair les membres de concelle qu'ils sordient on dernier voyage à fair les membres de concelle qu'ils sordient on dernier voyage à fair les membres de produit sordient de nordier voyage à fair les membres de partier par le qu'ils sordient on dernier voyage à fair les partiers de produit de la consideration de la c

Les restes dépenailles de la foule ont dérivé vers le nord et l'est, traversant les terres ravagées de la frange orientale de l'Empire. Le long du chemin, l'aura de Karl a attiré d'autres individus désesperes et miscreux, remplissant les rangs de la Croisade et remplacant ceux qui avaient péri dans les runes de Wolfenburg. Ce n'etaient pas des querriers, mais des hommes et des femmes du neunle qui avaient tout perdu. Parmi eux se trouvalent des mutants, des adeptes du Chaos et des criminels attirés par l'aura de Karl. Ils ont voyagé sans relàche, traversant lentement l'oblast et perdant encore nombre des leurs à cause des prédateurs, des monstres et du froid mortel des muits kistevites. Et finalement, ils sont arrivés aux Dents de Shargun La foule a lentement gravi les sommets et est ensuite descenduc dans le paisable village de Zhidovsk où elle s'est installée pour la grande révélation qui s'ensulvrait. Peu après, le jeune Karl s'est adressé à la foule, expliquant qu'il se rendrait seul dans les sommets demandé aux croisés de l'attendre dans le village en leur promettant qu'il reviendrait et les guiderait vers la gloire. Sur ces mots, lui et un groupe de gardes dirigé par le vieux Shuck, un vieux chas seur et guide ridé, sont partis et ont disparu dans les denses forêts oui recouvraient les versants

Durant la semaire qui a sulvi, des attelages noirs et d'éranges unides use sen insembled sans les village, gonflant les effectifs des adepties en loques. Ces nouveaux visiteurs sont des gerns des legens des legens de la comment de la commen

### Trame de l'aventure

Dans le Chapitre VIII: La Sorcière Noire le ventable cerveau maléfique qui se cache derrière cette longue campagne ardue applica rait au grand jour. Après sovois survi le mauvais Karl, les PJ sont loin du gargon, bloqués dans un des recoins sombres de l'Empire Bien qui la alent echoué à proteger ou à suivre le gamm, ils ont entendu



parler d'une terrible menace qui planait sur le Vieux Monde et ont peut-être même appris qu'il était lié d'une façon ou d'une autre aux prophéties vampires. Il est plus urgent que jamais de remettre la mam sur Karl, mais les PJ ont perdu des semaines à cause de leur chasse au dahu. Toutefois, ils doivent persévérer et reprennent donc la traque, même si la piste est froide

Leurs voyages les font traverser des régions hostiles, près de la cité maudite de Mordheim, à travers le hois Mort pour rejoindre la piste de ruines que laisse la fouje, Tandis qu'ils s'approchent de Wolfenburg, ils entendent de plus en plus de rumeurs affirmant que la Croisade a quitté l'Empire et se dirige vers le nord et le Kisley. Suivre la Croisade à la trace n'est pas difficile, car les croisés ne font aucun effort pour effacer leur piste. De plus, la lenteur de sa progression permet aux PJ de la rattraper

Après quelques étranges rencontres dans les etendues sauvages du Kisley, les PJ finissent par localiser les restes de la Croisado dans le village isolé de Zhidovsk. Il est évident dès le premier regard que quelque chose se passe, les croisés, des coches noirs et d'autres réfugiés grouillent dans les rues de cette minuscule communauté Otages de cette foule importune, les autochtones soupçonnent qu'il se prépare un terrible événement, ce que semble confirmer la présence d'un hideux chien noir, la disparition d'hon nêtes hommes et femmes et les rumeurs prétendant que quelque chose d'affreux se tapit dans les ombres. C'est dans ce contexte que les personnages apprennent que Karl n'est pas mort et qu'il se trouve en fait tout près d'ici. Les PJ doivent naviguer dans les caux troubles des intrigues de Zhidovsk pour dévoiler le mal qui dévore les paysans honnêtes et localiser l'antre de la Sorciere Noire où est détenu l'enfant béni et maudit à la fois

## DU POINT A AU POINT B

es PI peuvent s'être écartés du chemin, la destination de Karl deviant etre evidente. Les PJ ont probablement passe beaucoup de temps avec Karl lors du voyage jusqu'à Altdorf ou lorsqu'ils l'ont sauvé de Tobias. Tout PJ ayant vécu au camp un moment peut se souvenir au prix d'un test d'Intelligence que Karl parlait souvent du Kisley. Si aucun des personnages ne s'en souvient ou s'ils ratent tous le test, pas d'inquiettide. Tandis qu'ils voyagent vers Wolfenburg, ils entendront à n'en point douter maintes rumeurs quant à la destination de la Croisade

### Les routes

Cette aventure suppose que les PJ aient suivi les événements du chapitre précédent jusqu'à leur conclusion et sortent à present des landes désolées de Sylvanie, mais ce n'est pas obligatoire. Il est possible que les PJ aient eté perspicaces et soient déjà sur les talons de la Croisade. Si tel est le cas, vous pouvez ignorer toutes les informations suivantes.

Une des composantes qui vous permettront de faire la transition entre les rencontres, c'est le temps. Karl a besoin d'une certaine avance, glassant entre les mains des personnages joueurs pour arriver à la ville du kisley, installer les adeptes qui restent et s'aventurer dans le Ventre de la Sorcière decrit dans le chapitre final. Par conséquent, il vous faudra peut-être fremer les PJ en plaçant des obstacles supplémentaires sur leur route, en injectant quelques fausses pistes ou simplement en vous servant du climat pour les ralentir considerablement

Quoi qu'il en soit, une fois les personnages en route, il existe divers améraires viables jusqu'au Kisley. Une multitude de routes terrestres et fluviales mênent aux terres gelées du nord et les PJ n'ont qu'à les suivre ou à s'embarquer dans un bateau pour atteindre le Kisley sans encombre. Cela dit, les personnages peuvent se perdre, partir dans la mauvaise direction ou meme revenir a Wollenburg sals ne réalisent pas encore que le Kislev est leur destination finale. Se promener dans cette partie du monde est dangereux. La frange des Montagnes du Bord du Monde fourmille d'orques et de peauxvertes, tandis que les collines de l'Effrei sont tristement celebres pour les morts-vivints qui rodent dans œurs brames. Les rumes de l'Ostermark sont infestees de maraudeurs du Chaos et pire encore, tandis que des bandits et des pirates fluviaux s'en prennent au trafiq qui passe par les limites orientales de l'Empire

De toute évidence, le voyage représente une aventure en lui même, puisqu'il passe par les marches les plus périlleuses de l'Empire. Ces possibilités d'aventures dépassent du cadre de cette campagne, mais n'importe lequel de ces lieux peut agrémenter votre partie de façon întéressante et potentiellement dangereuse, vous procurant plus d'obstacles, de fausses pistes, de quêtes annexes ou même simplement de temps pour que vos joueurs discutent de leurs découvertes et renforcent les liens qui les unis sent. Si les PJ ont sauté quelques rencontres précédentes dans la campagne, vous pouvez les insérer (c), en les modifiant quelque peu naturellement. Vous pouvez également créer quelques aventures annexes basées sur l'itinéraire que les personnages empruntent jusqu'à la frontière du Kisley. Au bout du compte, c'est a vous qu'il revient de gerer les détails du voyage

#### Bechafen

La cipitale assiégee de l'Ostermark, Bechafen, est une cité fortifiee enfoncée dans les Marches Pendant des stecles, la fonction commerciale principale de la ville a été de fournir des armes el armures aux armées de l'Ostermark. La recente Incursion du Chaos a deferie sur ses murs et laissé de profondes cicatrices à la communauté, mais grâce à sa richesse et à ses braves habitants, son retablissement est en bonne voie. La situation de Bechafen pres du Kisley en fait une halte courante pour les caravanes i destination du nord, des forêts ou du Kislev même. Les PJ devraient pouvoir y trouver un moyen de voyager en sécurité, du moins pour un temps







#### Le bois Mort

La frontière méridionale de l'Ostermark est délimitée par une forêt réputée hantée qu'on appelle le bois Mort. La raison de sa sinistre réputation, c'est qu'elle abrite dans ses profondeurs les ruines de Mordheim, une ville si corrompue et si dépravée que Signar l'a écrasée sur l'enclume de la terre elle-même. Le bois Mort est complètement inhabitable et même les pires vermines n'y survivent pas longtemps. Les arbres sont squelettiques, leurs branches seches ne supportant que des feuilles mortes. Quand le vent souffle sur cette région, on crossait entendre s'entrechoquer des ossements et les feuilles sèches qui crissent ont l'air d'émettre un nre see En traversant ou en longeant la forêt, les personnages peuvent entendre de faibles cris provenant de quelque part dans ses profondeurs. S'ils tentent de s'en approcher, il peut leur arriver toutes sortes d'ennuis, car qui peut dire ce qu'ils y découvriront? Une chose est sure · la mutation est le moindre de leurs problèmes

#### Les collines de l'Effroi

Il est pessible que les PJ pénetrent dans les tristes collines de l'Effroi. Dotée d'un peuplement rare et située à la hordure de la Sylvanie, cette région de basses terres fut le théâtre d'une grande batalle entre les Comtes Vampires et l'Empire C'est icl que les vampires renversèrent le cours de l'histoire en précipitant leur myasion des terres de Sigmar au début du vingtième siècle de I) mpire Tandis que les personnages la traversent, ils peuvent apercevoir des feux follets des marais, des esprits et autres créatures surnaturelles. Il ac tient qu'à vous de décider si ces entirés representent une menace ou non

#### Karak Kadrin

Les Montagnes du Bord du Monde se dressent à l'est, formant une barrière naturelle qui retient la marée des hordes de peaux-vertes. les armées du Chaos et tout ce qui se tapit dans les Terres Sombres Les montagnes ne sont pas vraiment plus sûres Éparpillés parme les pies on trouve les restes de l'empire des nains sur le déclin. Des halis déserts et des forteresses abandonnées abritent d'ignobles créatures et d'antiques secrets qu'il vaut mieux ne pas découvrir. Des quelques communautés existant toujours dans la région, Karak Kadrin a tenu bon et n'est jamais tombée, car le grand sanctuaire de Grimnir attire les tueurs des quatre coins du Vieux Monde

La force de Karak Kadrin permet de garantir que le col du Pic reste ouvert : ainsi, les nains et tueurs vétérans qui sont venus presenter leurs hommages au temple peuvent prêter main-forte a ceux qui protègent la route de la Reikwald contre les orques, trolls et autres monstruosités des montagnes. Grâce au nombre anormalement élevé de tueurs de trolls et de géants, cette region des Montagnes du Bord du Monde est par bonheur dépourvue des dangers les plus courants. Les os des trolls, orques et autres horeurs jonchent le chemin qui mène à la forteresse, temoignant de l'ardeur et du courage de ses habitants

En fonction de l'issue du chapitre précédent, il se peut que les PJ cherchent un endroit où se terrer un moment pour panser leurs plates jusqu'à ce qu'ils soient prêts à reprendre le chemin du Aisley Les nains du groupe peuvent savoir - au prix d'un test de Connaissances générales (nains) Assez facile (+10) - que la cité est proche et qu'elle peut servir de refuge aux personnages pendant un temps

#### utres aventures

lous pouvez également décider que ce moment est idéal pour inserer d'autres aventures. Comme il est possible que les personnages traversent la Grande Forêt, ils peuvent se diriger vers Talabheun pour refaire leurs provisions. La, ils pourraient se

#### REVENIR SUR LES RAILS

Il est tout à fait possible que les PJ, avant été dupes, aient envie de laisser tomber et d'abandonner le jeune Karl au son qui l'attend au Kisley D'une certaine manière, les joueurs ont des raisons d'agir de la sorte et ils ont parfaitement le droit d'abandonner les responsabilités qui pesent sur leurs épaules pour chercher fortune ailleurs. Bien sûr, voilà qui n'est toutefois guere amusant pour vous, le MJ, puisqu'il vous reste encore ce chapitre et le prochain à jouer avant que cette histoire ne soit

5i les personnages passent trop de temps à s'inquiéter de ce qu'ils vont faire par la suite, vous pouvez toujours les pousser dans la bonne direction avec quelques rencontres supplémentaires. Notez bien que ces rencontres ne sont pas concues pour forcer les personnages à reprendre le cours « normal » de l'aventure, mais plutôt pour leur donner les faits dont ils ont besoin afin de prendre les bonnes décisions pour le bien de leur patrie Les rencontres peuvent être perçues comme du « dirigisme » (quelle horreur!): procédez avec subtilité. Si les joueurs préferent passer leur temps à se tourner les pouces, laissez-les faire

retrouver impliqués dans les événements décrits dans Terrour à Talabbeim, luttant férocement contre les skavens abhorrés pour sauver la ville contre tout espoir et guérir de l'épidémie, juste à temps pour reprendre la piste de la Croisade. Toutefois, il faut bien comprendre que les événements de Terreur à Talabbeim se déroulent sur quelques mois.

Parmi les autres aventures susceptibles d'intervenir lors d'un voyage au Kisley, vous pouvez jouer La maison de l'horreur ou Une mult agifée aux Trois Plumes, que vous trouverez toutes les deux dans le recueil La crypte des secrets. Les tolles choses, le scénario du Kit du meneur de jeu, est tout à fait approprié en tant qu'interlude puisqu'il a heu sur l'i rive nord du Str. li, long de la frontière separant le Stirland et le Talabecland Comme les PJ doivent aller dans cette direction pour atteindre le Kisley, pourquoi ne pas les occuper sainement le long du chemin?

## Villages, villes et communautés

Le long du chemin, les PJ sont sûrs de traverser un certain nombre de minuscules localités. Ils peuvent en profiter pour se renseigner et recevoir des nouvelles de la Croisade. Les tests de Commérages sont d'abord Très difficiles (-30), mais ils deviennent plus faciles d'un cran à chaque semaine qui les rapproche du Kisley. Chaque degré de réussite leur permet de glaner une rumeur supplémentaire en commençant par le haut et en descendant la liste Par exemple, a quatre semaines de Zhidovsk, les PJ effectuent un test de Commérage et obtiennent la première rumeur. Une semaine plus tard, dans un autre village, les PJ obtiennent deux degrés de reussite et les deuxième et troisième rumeurs, et ainsi de suite a chaque localité traversée par les PI

« La Croisade? Jamais entendu parler d'une Croisade. »

« Oh, la Croisade de l'Enfant, c'est ça? Ça me dit quelque chose, oui. Une bande de fauteurs de trouble si j'en crois ce qu'on dit, avec le grand théogoniste qui appelle tous les tompliers de l'Empire a les écraser et tout ça.

· Pour sûr que f'al entendu parler de la Croisade de l'Enfant. Ils ont été tous massacrés à Talabbeim. Que des mutants et des hommes-bètes, on m'a dit. »

« J'ai entendu parler de la Croisade de l'Enfant. Ils ont été ecrasés pres de Wolfenburg. Ce sont les hommes du grand théogoniste qui s'en sont chargés. Ils les ont massacrés jusqu'au dernier. »





« Nan, l'orand théogoniste n'avait rien à voir la-dedans. Ob, je suis sûr que ce vieux Volkmar aurait adoré les massacrer, mais c'était pas lui. D'après ce que j'ai entendu, ils se sont retournés les uns contre les autres, mais je saurais pas dire pourquoi. »

- « Ils se sont entretués parce que le gamin avait été tué. »
- · Ils se sont entretues après l'ascension du gamin. »
- · Els se sont entretués parce que le gamin avait disparu. »
- · Ouals, mais il est r'venu, après. Il a pris ceux qui restaient... les vrais fidèles qu'il les appelait... Et il est parti pour le Kislev. »
- · À cause de cette foule, mon fils m'a quitté. Il a dit qu'il partait pour le Kisley. Un endroit appele les Dents de Shargun. .

Armés de ces informations, un PJ qui réussit un test de Connaissances générales (Kislev) Assez difficile (-10) sant où se trouvent les Dents. Il s'agit d'une chaîne de petites montagnes qui s étend d'est en ouest dans la partie occidentale du Kisley, non loir du Pays des Trolls. Le meilleur moyen de s'y rendre consiste à sulver le cours de l'Frengrad vers le nord susqu'à sa source dans les montagnes. Les personnages qui n'ont pas cette compétence ou échouent au test ont une chance d'apprendre où l'endroit se situe chaque fois qu'ils entrent dans une nouvelle localité du Kisley, en reussissant un test de Commérage Assez difficile (-10)

Vous pouvez tirer cette scène en longueur ou l'accelerer autam que vous le voulez pour que l'action ne s'embourhe pas Au boul du compte, les PJ devraient apprendre que les survivants de la Croisade se dirigent vers le Kıslev et les Dents de Shargun

## LE KISLEV

a nord est de l'Empire s'étend le Kislev C'est un pays rude qui sépare l'Empire des effroyables Désolations du Chaos La majeure partie du Kislev est célèbre pour son climat glacial, subissant les pires hivers du monde - qui rivalisent avec le froid terrifiant de la Norsca Et pourtant, la vie persiste. Le Kislev est rude, essentiellement sauvage, et ses habitants sont aussi accuelllants que son climat

L'essentiel du paysage du Kislev est composé de collines rondes et de steppes désertes qui remontent vers le pied des Montagnes du Bord du Monde Ces terres sont laminées par des cours d'eau qui drainent les montagnes à la saison chaude et forme des rubans glacés traversant le pays le reste du temps. Les quelques forêts qu'on y trouve sont eparpillées ça et là, petites grappes de pins et de sapins. Le reste du pays est généralement composé de plaines désertes.

Le Kisley peut sembler sauvage et depourvu de civilisation ressemblant peut-être à l'Empire tel qu'il était avant que l'humanne ne traverse le Col du Feu Noir En fait, la majeure partie du Kisley n'a pas été souillée par la main de l'homme et demeure telle qu'elle etait il y a des siècles, mais des poches de peuplement dont les habitants se serrent les uns contre les autres tiennent bon face aux horreurs qui viennent parfois du Pays des Trolls ou des lointaines régions du nord Le Kisley n'est toutefois pas dépourvu de villes Au-dessus des stantisas (villes) on trouve trois centres de popula tion énormes Kisley, Praag et la cité portuaire d'Erengrad Toutes rivalisent en taille et en splendeur avec n'importe lesquelles des cités-etats de l'Empire, tout en conservant les traits caractéristiques de la culture kislevite

Aux yeux des etrangers, le Kislev est un pays unique où vit un peuple unique, mais en réalité, cette nation descend de plusieurs tribus possedant chacune ses valeurs, ses coutumes et ses idées propres. L'histoire du Kisley est pleine de conquérants et de conquêtes, de guerres tribales ponctuées de terrifiantes incursions du Chaos quand les esclaves des puissances de la destruction déferient depuis le nord pour faire la guerre aux habitants du sud. Le Kisley est composé de deux peuples, bien que les vestiges d'autres tribus depuis longtemps éteintes survivent parmi leurs conquérants d'autrefois

Le nord est essentiellement dominé par les tribus ungoles Peuple semi-nomade, les Ungols ont beaucoup en commun avec les tribus barbares des steppes Orientales, et la ressemblance culturelle entre eux et les Kurgans est très prononcée, ce qui laisse planer un doute quant à leurs allegeances réelles pour beaucoup. Malgré cela, les Ungols sont un peuple libre : ils n'ont que faire de l'apparat et de la majesté que prisent leurs cousins méridionaux

Toutefols, si le destin étendait sa main glaciale sur leurs terres, les Lingols se battralent aux côtés de leurs compatriotes

Le sud, comprenant les regions les plus civilisées du Kisley, est aux mains des Gospodars. Ils ont pris ces terres aux Ungols, qui à leur tour ont dispersé les Ropsmenn, une tribu de jadis, en fuyant vers le nord. Les Gospodars ont érigé la grande cité du Kislev d'où le pays tire son nom et ont civilisé cette terre sauvage. Dans les années qui suivirent. Kisley a fait des pas de géants pour faire progresser la nation en termes de technologie et de culture, scellant des pactes de paix et une alliance avec l'Empire. S'il s'agit d'une jeune nation, du moins quand on la compare à l'Empire, elle gagne rapidement en importance et en influence au sein du Vieux

Le Kisley est decrit en detail dans le supplement La Reine des Glaces

## Voyager au Kislev

Une fois que les PJ ont traversé la frontière et gagné le Kislev, le pays ne se distingue guère de l'Ostermark à l'exception d'un vent à vous glacer les os qui souffle depuis le nord, même en plein etc Le paysage est constellé de quelques bosquets et une neige tenace s'accroche aux touffes d'herbes. Il n'y a pas vraiment de route, juste des pistes de chasse et parfois des sentiers pleins d'ornières qui ont supporté les allées et venues d'innombrables carrioles et attelages

Les personnages devraient savoir que le garçon se dirigeait vers le nord de oblast et ils ont peat-etre appris qu'il visan en parties. lier les Dents de Shargun, mais se rendre là-bas n'est pas une nunce affaire. Le voyage nécessite de traverser des plaines quasiment desertes jusqu'à ce qu'ils parviennent à l'Erengrad. De là, ils devraient suivre son cours vers l'est et le nord jusqu'à ce qu'ils arri vent à sa source. Les personnages qui réussissent un test de Connaissances génerales (Kisley) ont une idée relativement précise de l'endroit où elle se trouve, et chaque degré de réussite leur permet de faire béneficier d'autres personnages d'un bonus de +10 à un test d'Orientation pour éviter de se perdre (pour un maximum de +30).

C'est un chemin plutôt direct pour atteindre les Dents de Shargun, mais il est tout sauf facile. Au cours de leur voyage, les PJ rencontreront d'autres individus qui empruntent la même route.









## **ABANDONNÉS**

e passage de la Croisade n'a pas ete des plus discrets. Dans son sillage elle a ausse d'innombrables existences brisees, des communautés redultes en miettes et des ravages en général Naturellement, ce sillage n'a rien à voir avec les catastrophes provoquées par la récente Incursion du Chaos, mais les depâts sont bien là, et il faudra des ressources, du temps et des fonds considérables pour que la vie des individus affectés reprenne un cours normal. Quand les personnages croisent la trace des adeptes de Karl, mettez l'accent sur le passage de la Crossade Les champs sont dévastés et les fermes pillées et brûlees les épidémies et le problème omniprésent des mutations semblent plus graves le long de certe voie

En plus des troubles causés par la foule, les répurgateurs n'ont pas chômé non plus. Les personnages remarquent des pendus qui calcinés se mêlent aux cendres du bois, et la présence de alhouettes noires et sinistres qui observent les passants en plissant les yeux d'un air suspicieux

Une fols que Karl a quitté la Crossade dans le village de Zhidovsk, les effets de son aura se sont estompés et nombre de ceux qu'il a laissés ont vu leur frustration et leur inquietude croître. Certains sont partis chercher fortune ailleurs, essayant de se faire une nouvelle vie dans un monde hostile. Dans ce court scenario, les PJ rencontrent un groupe d'ex-croisés. Ces derniers fuient un réourgateur. Phineas Vanderhoff (voir Le répurgateur page 235), qui prend l'un d'entre eux pour un mutant et a l'intention de tous les purifier par le feu. Les menthres du groupe, bien qu'ils soupconnent leur compagnon, n'en fuient pas moins le répurgateur, cur ils réalisent que s'ils sont capturés, ils sont tous condamnes. Les fuyards étalent arrivés jusqu'en Ostermark, mais maintenant, ils retournent au Kisley pour chercher la protection des survivants de

Vous pouvez gérer ce scénario de deux façons différentes. Si vous choisissez la première, les PJ tombent sur les fuyards. Les personnages doivent decider s'ils aident ces hommes à repartir vers le nord ou s'ils les livreront au répurgateur oul les traque. Si yous ontex pour la seconde, le répurgateur trouve les P1 et les force à l'aider à poursuivre les mutants au nont de Sigmar

#### Les fuyards

Les fuvards en gueralles étaient récemment des membres de la Crossade. Chacun est venu a Karl à un moment différent, mais leur nature louche et leur personnalité crapuleuse en ont fait des allies naturels. À Zhidovsk, quand Karl est parti et que les effets de son charme se sont évanous, les hommes ont été liberés de cette compulsion et ont réalisé qu'ils étaient plutôt loin de chuz unx Nu voolant pas être pris avec le reste de la foule qui se désintegrait per a pen, ils sont partis du campement et ont mis le cap sur Lilabhi un où ils croyaient pouvoir disparaitre tranquillement. Malheureusement pour eux, ils étaient déplorablement mal préparés et ont rapidement tourné en rond, errant dans la steppe, berchant a échapper aux hommes-bêtes, aux bandits et à des dangers blen pires lors de leur fuite.

à l'origine, ils étaient sox, mais il n'en reste plus que quatre. L'un dentre eux a trébuché et est tombé quand le groupe fuyait une meute de loups. Ses hurlements hantent encore leurs rèves. L'autre a contracté une horrible maladie après un contact avec une femme de mauvaise vie et ils l'ont abandonne quand la puanteur est devenue trop insupportable. Et maintenant, il semble qu'ils soient sur le point d'en perdre un autre. Ham se comporte bizarrement depuis quelque temps

Tous les quatre sont vêtus de robes répugnantes et tachées. La plupart attirent les mouches et quand ils restent immobiles un moment, les insectes s'infiltrent sous leurs vêtements pour dévorer

la crasse sur leurs corps malpropres. La plupart des vermines s'en prennent a Ham qui ne semble ni les remarquer ni s'en soucier

#### Frank

#### Voleur humain, ex-Spadassin

« Salut vot' grandeur, zzz'avez pas un p'tit cliquet? »

Le chef de cette bande hétéroclite s'appelle Frank, C'est un grand homme à la barbe noire hérissée et aux yeux fous. Il a des bras et des jumbes épais, et une large poitrine. Il est afflice d'un grave zézajement et a de petits veux porcins,

Points de Folie 3

### Caracteristiques Y 5 45

Compétences: Alphabet secret (voleur), Commérage (Soc), Connaissances genérales (Empire) (Int), Dissimulation (Ag), Equitation (Ag), Esquive (Ag), Fouille (Int), Intimidation (F), Langue (reikspiel) (Int), Marchandage (Soc), Perception (Int) Talents: Code de la rue, Combat de rue, Coups assommants.

Coups précis, Coups puissants, Dur à cuire, Menaçant, Sociable, sur ses gardes

Combat

manches

Attaques: 2. Mouvement. | Points de Blessures: 15 Armes, time a une main (gourdin) (1d10+5, valear de emique +1)

Frank porte une robe brune crassesse et un sac humide et moisi contenant des outils de crochetage est dissimulee dans une de ses

### Rolf et Wensley

#### Serviteurs humains

. He to be cet

Rolf est grand et fluet, doté de doigts maigres et d'un long nez. Il a de grands yeux humides et glousse quand il est nerveux.

Wensley était un homme corpulent, mais au bout de quelques semaines de fuite, il a perdu sa graisse. Sa peau molle pend sur une silhouette presque squelettique. Ses lèvres sont gercées et crevassees. Il ne parle pas: on lui a arraché la langue, mais il o a

Pontts de Folte 4

## Caractéristiques ST 44 (45 4) S2

Compétences: Baratin (Soc), Commérave (Soc+10), Connaissances generales (Empure) (Int), Escamotage (Ag), Esquive (Ag), Évaluation (Int), Fouille (Int), Langue (reikspiel) (Int), Métier (cuisinier) (Int), Perception (Int)

Talents: Acuité visuelle, Dur à coire, Fuite, Réflexes éclair,

#### Combat Attaques 1; Mouvement, 4 Points de Blessures: 15 Armes: daque (1d10)

#### Dotations

Les deux hommes portent des robes brunes souillees. Wensley a une ceinture de cuir bleu sanglee autour de la taille, Leurs cheveux sont infestés de poux.

#### Ham

Scribe mutant

\* Qu'est-ce que vous regardez? »

Ham est le membre le plus érrange du groupe. Il y a deux jours, l'a commerce à agir hizarrement, l'éser réveille au bean milleu de la rout en crant et en sauss ulmit à la lourse de la faine. Quand ex compagnisse se sout, apprechés pour vour eq un se passont. Han, leur a tre dessus et leur a dit de « foutre le camp». Les autres tren flasse muss lès miquatest uls son comportenne it de plus en plus erranque. Prants soupeconne ce bon vieux Ham d'avoir et leur put plut changement, « mail a l'in a pos evocov expline ses inquie devide de le tuer Ham est un individu malgre aux yeux nerveux et aux levrus affassesses. Il agênt Peucole.

Potots de Folse, 4

# Caracteristiques CC CT F E Ag Int FM Soc SS 26 (5.5) (2.2) (41 89 S1 S8

Compétences: Connaissances scadémiques (théologie) (11t), Connaissances gordines (Empire) (Int +10). Deplacement (1nt), connaissances gordines (Empire) (Int). Deplacement (1nt), equildo (1nt), Langue (tretomente, classque) (1nt), Langue (tretopie) (1nt +10), Lire/écrire (1nt), Métter (calligraphe) (Ag), Perceston (Int).

Talents: Puite, Linguistique Traits: Mutations

#### Combat Attaques: 1: Mouvement: 4, Points de Blessures: 14 Armes: arme à une main (hache rouillée) (1d10+2)

#### Dotation

Ham porte une ignoble robe brune maculée d'une substance répugnante et verte. Il empeste litteralement et ceux qui le sulvent peuvent voir des asticots tomber de sous sa robe.

#### Mutations

Ham est affligé de deux nutations, la première est un orifics supprurat qui sest développe juste au-dessus de son nomité supprurat qui sest développe juste au-dessus de son nomité cate mutation empeste la mort et atitre les mouches. Un indivodu audacieux qui chercherait à inspecter cet étrange nouvel orifice découvriait un nid d'asticots funeux qui ont étu domicile dans ce site épanoul

La seconde mutation est la Polie Vour Le Tome de la Carrupiton, page 39). Ham a gagné quelques points de Polie supplementaire le long de la route L'effet secondaire de sa démence, c'est qu'il Cord qu'il est le seul être au monde dépourvu de corruption, ce qu'il perise devair à cet accessoire spécial qu'il a sur l'estomac Il soupernes ses canarades de vouloit s'emparer du précesus organisation de la confidence d

#### Rencontre avec les fuyards

La première rencontre avec ce groupe peut se dérouler de diverses façons. Des aventuriers blessés, mal équipés ou simplement en

guentiles pourraent sembler des proues Luckes pour les fayants. Frank lève la man dans un geste de salut andus qu'il tient fermiment son gourdin de l'autre II explique. « Nous ne sommes qu'un groupe de journer pelerins qui ou le print leur chemit, Nous aux groupe de plaures pelerins qui ou le print leur chemit, Nous aux mêtres en arrière pour voir ce qui se passers Quand le premier personnage « Supproche à environ deux ou trois mêtres, Frank se précipite dans l'intention de le batter à mort et de lut voler sa nour tiente. Rolf et Wensels y avancent pour soutente fuer foit l'ann, lus, peut ausai bien alder ses camardés que reste rimmobile et mercilla qu'il ofte pour une solution que voir une autre qu'il ofte pour une solution que pour une autre.

#### ILS ONT TUE MON MUTANT!

Après avoir supporté pendant quelques jours la puanteur, les mouches et le comportement aigni de Ham, les PJ journé frorément des soupçons. Une telle racuelle est forcément des soupçons. Une telle racuelle est forcément corrompute. Les honnes âmes peuvent penser qu'il est de leur devoir d'alfranter le mutant et s'fils le font, il se dévenda violenment. Les personnages en éront rais about equ'une bouchée de Ham Frank le sait et reste en retrait avec ses affiés Une fois que les sources peuvents de la contrait de les entrevées pour les sources peuvents de la contrait de les entrevées pour les sources qu'il en la contrait de les contraits qu'en de la contrait de les contraits en la contrait de la contrait

Les 19 jaurellent diversees raisons de jeter een hommes au felowe et de son keur les mains, mals Prant jous de vogabond désesperd, suppliant les pussants 19 de les prendre en pinie et el nei alder, 81 les personnages erfeusent, il fait un signe de tête et lus et les autres partent de leur côté. Comme de hien entendu, vandendenf artange le visto Diesepoier, Franks affirme qui les 19 vandendenfor artange le visto Diesepoier, Franks affirme qui les 19 de la pini espèce, Il donne au repurgiater leur description et enfire de le mener jusqu'aux 59. Il agit de la sorte une foss que ses compagnons ont éée pendus haut et court. Ausse, quand vanderhoff trouse les 19, il est ann seulement un compagnie de sa troupe de brutes, mais il a un Frank survoile à se côte les vousant au blêcer montrant les personnages du dogt en

#### Ça leur apprendra

Tout est différent si les PJ ont l'air le moins du monde compétents. Frank pense alors qu'il s'agit des hommes de Vanderhoff et il tombe à genoux en sanglotant. Là encore, les autres restent en retrait, de grosses larmes roulant sur leurs joues pendant que Ham se cure le nez. Frank implore leur pitié . On est innocents, J'vous dis. On avatt rion à voir avec cette sille de sermier, je l'jure sur le saint braauemart de Siemar » Les PI peuvent être soupconneux, mais s'ils révèlent qu'ils ne sont pas sur la piste de handits, d'euxmêmes ou de quiconque leur ressemble plus ou moins, Frank sèche ses larmes et les supplie de les aider en disant. « Les amis, nous avons un bien méchant homme aux trousses. Un chasseur de primes comme y disent, mais mot frons l'dis, il a tué une gamine, la-bas. Il est de meche avec les... » Sa voix n'est alors plus qu'un murmure: . ... avec ces cochonneries d'forces du mai! . Frank demande aux PJ de les escorter jusqu'à la Croisade et de les protéger contre la cruelle épée du malveillant assassin qui les file.

Permettre à ces hommes d'accompagner les PJ est daugereux. Non seulement li sagit d'individus loudere qui tralibriru to assansiereur les PJ à la première occasion, mais il y a aussi de fortes chances enjud se souviement d'eux du temps où dis accompagniere kard, a l'epoque d'Altdorf Durant chaque journée de voyage (lequel peut durer autant de temps que vous le désienc). Frant a droit à un test d'Intelligence Difficile (240). S'i réussit, il les reconnaît et garde cette information sous le coude pour plus tard



Pour ne rien arranger, Ham devient de plus en plus instable. Les mouches sont de plus en plus nombreuses autour de lui et la puanteur devient insupportable. Frank leur confle qu'il pense que son ami a quelque chose de bizarre et qu'il est ouvert a toute proposi tion visant à débarrasser le groupe de la présence de ce mutant Naturellement, Ham soupçonne quelque traitrise et chaque soir, il n 20 % de chances de se lever au beau milieu de la nuit pour attaquer quiconque est de garde

Il ne se passe rien de particulier pendant le voyage avec ce groupe et, au bout de quelques jours, ils atteignent l'Erengrad. De là. Il faut environ une semaine de marche rapide pour atteindre les Dents de Shargun où les PJ retrouveront probablement la foule. Au bout de 1d5 jours de ce si sympathique périple, Vanderhoff et ses petits cumarades cattrapent le groupe. Si les PJ sont encore avec eux, jouez la Confrontation de la page 234

#### Le répurgateur

Un répurgateur du nom de Phineas Vanderhoff est sur les talons des fuyards. Il pense que ces hommes sont responsables d'une vague d'agressions et de meurtres dans une ville de l'Empire teboisissez en une ou inventez la). Selon les rapports des autochtones - certains ayant été obtenus par la force - Phineas est certain que le quatuor tout entier est en train de se transformer en mutants. Il est accompagné de quatre brutes pour faire l'essentiel du sale boulot

#### Phineas Vanderhoff

Répurgateur humain, ex-Chasseur de vampires, ex-Chasseur de primes

· Rendez-vous et vous mourrez promptement. Si vous resistez, c'est le bûcher qui vous attend! »

Phineas est une sorte d'indépendant. N'étant pas affilié au culte de Sigmar, il a débuté sa campagne privée il y a environ dix ans, gagnant sa vie en capturant des criminels en fuite. Comme beaucoup d'entre eux étaient des adorateurs des Dieux Sombres des magiciens pervers et autres racailles dont déhordent les honorables cités de l'Empire, il a élargi ses centres d'intérêt, se penchant sur le problème des nécromanciens et créatures similaires. Il a effectué une brève carrière de chasseur de vampires mais a vite abandonne pour se consacrer aux vrais ennemis. Bien qu'il ne travaille pas pour un culte, il a joint ses forces à celles des templiers par le passé et a énormément de marge de manœuvre dans son travall. Il affirme souvent être templier pour effrayer ses proies.

Mesurant un peu plus d'un mêtre quatre vingt, Phineas se vêt d'une armure de plaques complète estampée de symboles de Sigmar, Verena et Myrmidia peints Son casque est conçu pour ressembler à un crane grimaçant et cornu. La touche finale de cette Imposante panoplie est une cape noire hordée de soie rouge de Cathay qu'il a prise au dernier vampire qu'il a tuc

Points de Folie: 5

Caracteristiques

[ in ] 5 5 [ in or

Compétences: Charisme (Soc), Commandement (Soc), Commérage (Soc +10), Connaissances academiques (n'agic, necromancie, théologie) (Int), Connaissances generales (Empire) (Int +10), Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag), Equitation (Ag), Escalade (P), Esquive (Ag), Filature (Ag), Fouille (Int +10), Intimidation (F +10), Langue (classique) (Int), Langue (reskspiel) (Int +10), Perception (Int +20), Pistage (Int +10),

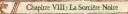
Talents: Acuste auditive, Camouflage rural, Camouflage souterrain, santes), Parade éclair, Rechargement rapide, Réflexes éclair, Resistance accrue, Tireur d'élite, Valeureux

#### Combat

Attaques: 3, Points de Destin: 1, Mouvement: 1(5); Points de Blessures: 18









Armure (lourde): armure de plaques complète (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5) Armes: arme à une main de qualite exceptionnelle (épée) (CC 72:

Id10+5 : valeur de critique +1), arbalète de poing avec 10 carreaux (1d10+2, valeur de critique +1; Portée 8/16, rechargement demi-action), filet (- ; Portée 4/8; rechargement dem action immobilisante), 4 conteaux de let (1d10+1 : Portée

Le répurgateur monte un grand destrier noir capanaçonne Le cheval est également équipé d'une selle, d'un harnais et d'une paire de sacoches de selle contenant de la nourriture, des rations et des outres de vin. Une corde de dix mêtres est accrochee aupommeau de la selle et des étuis à pieux y sont attaches grace a des sangles. Vanderhoff a deux paires de menottes actrochées a sa

#### L'escouade de brutes Gardes du corps humains, ex-Geôliers

· f'al bien fait, bein, chef? ·

Ces quatre brutes sont des tas de muscles à louer et rien d'autre Le repurgateur ne connaît même pas leurs noms. Il ne s'en soucie pas. d'ulleurs, car pour lui, ils ne sont que de la chair à canon. Ces be nones sont toos laids, crasseux et sentent le lait aign. On ne peut les differencier qu'au son de leurs grognements et aux taches dont sont maculés leurs vêtements mal assortis

Prints de tada |

#### Caracteristiques



Compétences: Commandement (Soc), Commérage (Soc), Connaissances genérales (Empire) (Int), Esquive (Ag +10), Enals, (Int) Intimedation (E+10) Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int. Resistance a calcool d.). Socis (Int)

Talents: Coops assommants, Course a pied Torce acerue Tutte, Maitrise (armes paralysantes), Réflexes éclair. Résistance au poison. Résistance aux maladies, Sur ses gardes

#### £ ambat

Attaques: 2, Mouvement: 5, Points de Blessures: 15 Armure (légère): veste de cuir (bras 1, corps 1)

Armes: arme à une main (massue) (1d10+4), filet (- , Portée 4/8, rechargement action complète, immobilisante), rondache (1d10, assonimante defensive), coup-de-poing (1d10+1; assommante), 2 haches de jet (1d10+2 ; Portée 8/- ; rechargement demi-action)

Les brutes portent des vêtements maculés de taches suspectes. La plupart souffrent d'inconfortables démangeaisons. Ils portent des saes contenant des pots de goudron, une houteille de vin de table et une chope pour bolre.

#### Rencontre avec le répurgateur

Si les PI rencontrent le Vanderhoff en premier, cela se produit quelques jours après que celui-là a repoussé une bande d'ignobles hommes-bêtes. Le combat a laissé tous ses shires morts ou mourants. Vanderhoff n'a pas de temps à perdre et il a donc abandonné à leur sort tous ceux qui ne pouvaient pas voyager. Il en reiette la responsabilité sur les fuyards et il est plus furieux que

Avant que les PJ ne l'aperçoivent, ils l'entendent. Ils remarquent automatiquement le son de ferraille d'une armure lourde et la fourde respiration d'un destrier 11 faut quelques instants pour que le cavalier soit en vue. Permettez aux personnages de plonger dans des buissons, de se cacher dernère des arbres ou de lancer un sort. Sils le désirent, ils peuvent tendre une embuscade au repurgateur, bien que ce genre de comportement risque de lear attirer des enna's supplementaires. Une fois ou ils sont prets Vanderhoff et sa monture apparausent. Il chevauche un immense étalon noir Les flancs de la bête ont éte profondément entaillés par les hommes bètes et il a l'écome aux levres. Ses veux roulent en tous sens. pleins de douleur et d'effroi Vanderhoff est grand et sinistre, une apparence qu'accentue son casque à cornes Des parchemins et des sceaux de vertu flottent sur son armure noire, et une belle epée au nommeau en forme de crâne est suspendue a la selle dans son

Si les PJ se cachent, faites-les effectuer des tests de Dissimulation opposés aux tests de Perception de Vanderhoff Tout personnage qui ne l'emporte pas sur les tests du répurgateur est détecte par son œil perçant. Il crie « Montrez-vous, coquins / Ne savez-vous point que c'est un saint templier de Sigmar qui se dresse devant pous? (Il degame vaccient sa lime accree et l'agite en direction des PJ tout en observant scrupulcusea ent leurs traits af n de voir s'ils correspondent à la description de ses praies Le ne devrait naturellement pas être le cas, mais bien qu'ils soient tires d'affaire. Vanderhoff reste suspicieux

Les personnages peuvent fléchir Vanderhoff en affirmant qu'ils sont d'honnêtes hommes (sauf les elfes du groupe) qui vivent dans la crainte de Signar ou autre histoire i dormir debout du mene le puissant Signar, Vanderhoff se détend. S'ils montrent le moindre signe de corruption, Vanderhoff laisse échapper un profond soupir et piétine les PJ maladroits.

Sinon, Vanderhoff s'interrompt, rengaine son épée et relève sa visière. « Hommes de l'Empire, dit-il en ignorant toutes les fenimes presentes, autourd but la providence a frappé à votre porte. Ce n'est nullement par basard que se crotsent nos routes. En vérité, je vois que le destin lui-même est à l'œuere. » Il lève les yeux au ciel et ses traits se relâchent. Une lourde minute passe, ses yeux rede viennent clairs et il embrasse les PJ du regard comme s il les voyalt pour la première fois. - Oni, je le vois bien maintenant Vous Jerez parfuitement l'affaire! Venez! Les bérétiques sont tout près! « Sur ces mots, il tire de nouveau son epée et crie: « Pour Sigmar! Pour l'Empire/ et s'élance en direction des fugitifs

Les PI peuvent le suivre, hausser les épaules, continuer dans la même direction qu'auparavant ou s'asseoir par terre pour se gratter pensivement la tête. Donnez-leur quelques minutes pour se chamailler, déhattre, suivre ou se curer le nez. Quand ils sont prêts, lattes-leur effectuer des tests de Perception Faciles (+20). Ceux qui réussissent entendent des bruits de bataille venant de loin devant eux. S'ils sont dans une forêt, le combat a lieu dans une clairière hors de vue. S'ils sont dans une plaine, il éclate dans un ravin qui dissimule les protagonistes. Si les PJ vont voir de quoi il retourne, jouez la section sulvante. Confrontation,

### Confrontation

Quand Vanderhoff et les fuvards se rencontrent, un terrible raffut éclate. Convaincu que les fugitifs sont des mutants et des criminels, Vanderhoff entend bien les ramener à la justice. S'ils resistent, il est ravi de faire office à la fois de juge, de jury et de bourreau. Le rôle que jouent les PJ dans l'affaire dépend de la façon dont s'est déroulée leur rencontre. S'ils font face à Vanderhoff alors qu'ils sont en compagnie des fuyards, le répurgateur et sa troupe de brutes ne font pas de distinction entre eux et ses proies. D'un autre côté, si les PJ accompagnent le répurgateur, Vanderhoff attend d'eux qu'ils l'aident à cerner la bande.

Dans tous les cas, Ham n'a aucune intention de se laisser rôtir par le répurgateur. Complètement fou, il laisse échapper un terrible











burlement par l'orifice de son ventre et charge le guerrier à cheval Cette attitude suffit à pousser Vanderhoff à le larder de coups d'épée Tands que le guerrer et le mutans s'affortente, Frank est alliés duninués en profitent pour prendre la poudre d'examptert avans prundre le temps de se faire leurs adeux, tous trois partent

#### Si les PI sont avec les fugitifs

dans des directions différentes

Lattaque de Ham et la futte des autres lassem les PJ fac. 11cs. coude de brutes du repungieurs. Bis ont un peu de bon sens, les PJ s'enfurront car lis n'ont probablement pas beson d'utr. 1500 km d'utr.

is les Df fuient en groupe, les brates les poursuivent en lançant des fliets pur les relientif if flat in 110 rounde aux brates pour abundonner la poursuite. Vandechroft l'emporen sur tiam en 165 ranche par l'emporent par l'emporent par l'emporent par les representations qui fais l'emporent par l'emporent par l'emporent par le répurgatore de le lauser en vie en la promettant qu'ell para le gudefre lagoi de vrais louser en vie en la promettant qu'ell para le gudefre lagoi de vrais louser en vie en les promettants qu'ell para le gudefre lagoi de vrais destination des personnages afin qu'il puisse les soumettre eux aux a la patiet. Underchrift et Prans résaparaissent donc à Zilidovsk. Dans tous les cas, une fois que les personnages ethapbrit de 1 section Un pays saurages (cicontire).

Les PJ peuvent opter pour la stratégie des fuyards et se séparer chaque membre du groupe fuyant dans une direction différente Dans ce cas, l'escouade de brutes se sépare aussi pour sulvre tous les PJ Là encore, les brutes les poursuivent pendant 1d10 rounds avant d'abandonner et de revenir auprès de Vanderhoff. Le répurgateur l'emporte facilement aur Ham et se lance à la poursuite des fugitifs. Lancez 1d10. Si le résultat est impair, il poursuit Frank, et sil est pair, un des PJ. S'il poursuit Frank, l'issue est identique à celle du premier scénario. S'il poursuit l'un des PJ, il n'abandonne pas et est ensuite rejoint par les survivants de l'escouade des brutes. Le répurgateur traque le personnage jusqu'à ce qu'il le rattrape. Un personnage peut dissimuler sa piste en effectuant un test de Pistage Assez difficile (-10) ou un test de Survie Difficile (-20) S'il réussit, Vanderhoff perd sa trace et erre dans la région jusqu'à ce qu'il retrouve les PJ à Zhidovsk. Tout PJ qui n'est pas poursuivi par Vanderhoff vit une des trois rencontres décrites à la section Un pays sauvage.

Finalement, les PJ peuvent décider de livrer bataille a Aunderhoff, Leffort est louable, mais Phineas n'est pas un débutant et il s'asérera trop dangereux pour le commun des mortels Resolves la situation comme un combat ordinalre. Si deux brutes (on plus) se font tuer, les autres s'enfulient, Phineas, lui, combat jusqu'à la mort. Une fois le combat terminé, passez au paragraphe Giver Noir de la section Un pays autrage.

#### Si les PJ sont avec le répurgateur

Si les personnages sont du côté de Vanderhoff, l'escouade des hutes, c'est eux i C est donc à eux qu'il appartient de s'occuper des figuills. Comme Frank et compagnie se sont separés une fois sans Ham, les personnages peuvent aider Vanderhoff à s'occuper du mutant ou poursuivre les fluyards.

SI les personnages restent dans les parages, lis devaient avoir rasson de Han facciment. Une fols le muitant terrassé- Vanderholf ordonne aux PJ de poursuivre les fuyards tandis qu'il érige un bicher Si les personnages se separent, chaque groupe vit une des rencontres de Un pays sauvage pendant qu'ils pourchassent leur proie Traquer les fugitis ficciessite un test de Pistage. Rolf et Winsley se rendent immédiatement si les personnages les attra pent Frank, lui, leunte de négocia le cant de la contraction de la

Frank implore les personagges el eur offre de les emmente la Ou Karl se rend. 2 Abndovis. Dans ce sentants, Frank son tredit, ment ob se trouve Karl (practice Tat-di vu en songe ou a-di même and l'Effaring pendant un temps). Si les PJ acceptent, Frank les même à Zhidovis, mas pas avant qu'ils n'alent fait une mquesime remontre avec le Givre Noie (voir plus lons). Vanderoff finit par retrouver la trace des PJ et les affronte, eux et Frank, au village a la fin de l'aventire.

Les personnages qui prennent l'initiative de suivre les fugitis peut est eséparer ou n'en suivre qu'un Tanda qu'ils courent la campagne, chaque PJ ou groupe de PJ vit une des rencontres décrites dans la section Un pays sauvage. Les personnages peuvent traquer leur proie de la meme façon en effectuant un test de Pistage et s'ils rencontrent Frank, il tente de negos er comme décrit au paragraphe precédent.

## Un pays sauvage

Les étendues sauvages du Kisles abritent hien des choises étranges, des secretes qui II vaut mieux ne pas découvrir et des horreurs qui défient toute description. Les personnages qui errent aut-dehos peuvent tomber sur un ou plusieurs de ses habitants les plus curreux, mais ceux qui partient seuls, qu'ils pouruvent un frugit ou solent eux-mêmes traqués par le repurgateur, seront forcement confrontés à quelques rehémonièmes étraques.

#### Givre Noir

Qu'ils solient seuls ou en groupe, avant que les 9] n'atteligend Achdowsk, Ils douvent faire connavance avec le Givre Noir Inquietant ministre à la sinister réputation, le Givre Noir est un comme chien noir aux yeax versa actients. La bête cide dans la comme chien noir aux yeax versa actients la tôte cide dans la Valugior. Les autochtiones le premient pour une créditive nisuidire propose de present que le simple fait de pour les yeax sur lau condamne les montes à une mort presipitée et horrible. 30 lest viral que benacept de cues qui vivalent le Girre Noir comanissent que fina altreuse, cu réalité, c'est surtout parter que son aspect est si effroyable que con réalité, c'est surtout parter que son aspect est si effroyable que chessopére pour lus Chapper.

Le Gove Noir est une creature surnaturelle, mais ce n'est pas un serviceur de Morr (ni d'aucun autre aspect de la mont, du reste). In fait, le monatre est au service de l'ignoble Sorciere Noire des Dents: il faut office de hémat annoquan le moment ou Zhadowsk dont lu offire une de ses filles en sacrifice le moment n'est tout fois pas encore venu l'apparation du Ghre Noir dans ces terres a un autre hut

La Sorsiery Ninz qui est blen près de metre la main sur fout, veut garder son capifi, et tundis que les autres organisations nuabelliantes convergent ven Zhidowsk, elle croit qui, les nerdi trens représentent is a mellieure chance d'élimine le serciéer du Chaos qui désire utiliser l'Enfant à ses propres fins abonnuables. Chaos qui désire utiliser l'Enfant à ses propres fins abonnuables. De personnages ven le vollage, dans l'Espoit qu'ills pariciement à détruire les armées qui se rassemblent et donnent à la sorvière le temps dont élle a besoin pour achevre le rituel

À un moment, quand un ou plusieurs personnages se déplacent dans les etendues désertes, ils entendent un lugubre hurlement qui résonne dans la steppe. Il semble se répercuter autour d'eux, venant de partout et de nulle part Quelques nunutes plus tard, le Griver Noir apparaît

Un front de brouillard glacial vient napper le sol, s'apchant à une vitesse alarmante. Des rubans de brume se tordent et se contorsionnent, obscurcissant le soleil jusqu'à ce qu'il ne solt plus qu'un pâle disque d'argent dans le clei, La temperature chute brutalement et chaque



souffle vient s'aiouter au brouillard épaississant, C'est alors que vous le voyez, juste là, devant vous. Un nuage noir brend forms et tout au centre, deux feux perts brûlent d'une lueur impie. Il s'avance, révélant sa forme bideuse. c'est un chien, le plus gros que vous ayez jamais vu. Il a une langue fourrure noire et emmêlée, bleine de morceaux de glace boueuse. La tête effilée du molosse semble presque entièrement composée d'une mâchoire immense remplie de crocs incurvés vers l'intérieur. Il gronde en vous fixant de ses yeux ardents.

Tous les personnages doivent immédiatement effectuer un test de Terreur. Le Givre Noir braque sur les PJ restants des yeux maléfigues avant de se détourner et de disparaître dans le brouillard II se déplace à l'allure idéale, assez vite pour que les PI aient besoin de faire des efforts pour suivre, mais pas trop pour éviter de les semer. Si les personnages prennent du retard, le molosse s'assied et attend qu'ils le rattrapent. Il continue ainsi pendant plusieurs jours, jusqu'à ce que les personnages arrivent à Zhidovsk et aux rocs qui dominent le village. Une fois sa mission accomplie, le Givre Noir disparaît à toute vitesse dans les brumes, distançant probablement les PI sans mal. Si un des personnages a les movens de suivre le monstre, il en sera quitte pour une joveuse course jusqu'à ce qu'il arrive aux eaux noires qui bordent l'antre de la sorcière. L'animal regarde alors le personnage une dernière fois avant de plonger dans le lac. Reportez-vous au Chapitre IX: Le Ventre de la Sorcière Noire, page 264, pour plus de détails sur ce site de l'aventure

Les PJ seront peut-être tentés d'attaquer le monstre: si c'est le cas, vous trouverez ici son profil Le monstre ne cherche pas la bagarre, mais il se défend si on s'en prend à lui. Chaque fois qu'un personnage touche le monstre, celui-ci réplique en mordant. SI les Pl s'arrêtent à un moment ou un autre, le Givre Noir part à grandes foulées en direction du nord.

#### Le Givre Noir

Le Givre Noir est un énorme molosse, immense et terrifiant II a une fourrure noire et emmêlée ainsi qu'une tête essentiellement

composée d'une terrible mâchoire. Ses veux verts et ardents novoquent la terreur chez tous ceux qui croisent son regard

#### Caractéristiques

ı	CC				Ag			Soc
ŀ	51	(1)	(611)	9511			- 5h	
•	Compéte	:nces:	Déplace	ment	silencieu	x (Ag	), Dissi	mulation

(Ag +10), Esquive (Ag +10), Natation (F), Perception (Int +20), Pistage (Int) Talents: Coups précis, Fuite

Traits: Armes naturelles (crocs), Peau epaisse, Sans peur, Sens meuses, Souffle glacial, Terrifiant, Vision nocturne

#### Combat

Attaques: 1, Mouvement: 8: Points de Blessures: 17 Armure: aucune (tête 1, pattes avant 1, corps 1, pattes arrière 1)

Armus: morsure (1d10+4; valeur de critique +1)

#### Pean épaisse

La fourrure épaisse et les plaques de glace confèrent 1 point d'Armure à toutes les zones du corps du Givre Noir.

#### Souffle glacial

Une fois tous les quatre rounds, le Givre Noir peut émettre un cône de froid au prix d'une action complète. Utilisez le gabarit de cône Toutes les créatures dans le cône subissent 1d10+4 points de dégâts sans tenir compte de leurs points d'Armure.

#### La cabane de Shabrak

L'essentiel du paysage du Kisley est constitué d'étendues désertes, de plaines vallonnées parsemées de quelques bosquets, d'étranges formations rocheuses et des restes squelettiques de ceux qui se sont perdus dans cette nature hostile. Bien qu'on puisse voir à des kilomètres de distance, c'est l'endroit idéal pour échapper au regard inquisiteur des répurgateurs, aux lois oppressives et aux exigences de la société, Par conséquent, éparpillées dans les régions les plus désolées, on trouve des communautés isolées, des poches à demi civilisées abritant des individus oubliés et qui prélèrent le rester. La plupart de ces endroits comptent une ou deux familles, mais dans les lieux les plus éloignés, on n'y trouve parfois qu'une personne. C'est le cas de la hutte de Shabrak la sorcière.

Shabrak n'a pas toujours été une sorcière en fait, c'était l'une des plus belles femmes de Zhidovsk. Comme bien des jeunes femmes, elle rêvait d'épouser un puissant cavalier allé et d'échapper aux corvées de son minuscule village. Bien qu'elle eût nombre de prétendants, elle les repoussait tous parce qu'elle savait qu'un beau jour viendrait où son champion l'enlèverait. Mais ce jour ne vint jamais. Au lieu de cela, Shabrak fut choisie pour être sacrifiée par le village à la Sorcière Noire comme on le faisait toutes les décennies pour apaiser sa colère.

La jeune femme savait quel était son devoir, mais l'idée de perdre sa vie et ses rêves la rongeait de l'intérieur. Elle s'insurgea contre sa mauvaise fortune et chercha désespérément un moyen d'échapper à son sort. Avant qu'elle n'ait pu imaginer un plan, des hommes vinrent la chercher, la menottèrent et lui placèrent un bandeau sur les yeux. On la fit monter sur un cheval et on l'emmena à des kilomètres, dans les Dents, Shabrak n'avait plus la moindre perception du temps et le voyage la remplit de crainte et de haine. À l'insu de ses guides, elle parvint à libérer ses mains des menottes de fer, bien que cela lui arrachât la peau. Elle fit ensuite glisser son bandeau et examina ce qui l'entourait

Elle et ses compagnons voyagèrent Jusqu'à une région perdue recouverte d'arbres morts à l'écorce si blanche qu'ils ressemblaient à des ossements. Le sol était mou et rendu glissant par une bourbe nauséabonde bien que ce fût l'hiver. Les Dents la dominaient. menaçants. Tandis qu'elle cherchait un moyen de s'échapper, de gros flocons de neige se mirent à tomber des nuages boursouflés et un vent violent les leur proiets à la figure. Percevant là un signe

Chapitre VIII: La

X

des dieux, Shabrak glussa de son cheval et venfuit, courant aussi vite et aussi loin qu'elle le pût. Elle entendit les cris de son escorte, mais avant qu'ils ne mettent pied à terre – le sol était trop traître pour qu'ils chevauchent rapidement – Shabrak était loin.

Durant les quarante années qui suivirent, Shabrak parvint à survivre dans ces étendues sauvages. Se nourrissant de larves et des baies et plantes qu'elle cueillait, elle devint une créature sauvage, plus proche d'un animal que d'un humain. Durant son exil, elle s'empara d'une étrange vieille hutte qu'elle trouva lors de ses pérégrinations. La chose la plus importante qu'elle apprit durant ses années de solitude fut la magie. N'ayant bénéficié d'aucune éducation formelle, elle a expérimenté divers effets magiques mineurs, essentiellement dans le but de survivre au climat. Mais ce qu'elle n'a jamais réalisé, c'est que les énergies magiques étaient dangereuses et que les effets de ses experiences l'avaient rendue folle et avaient contaminé le paysage autour de sa hutte. Sa folle empire et elle a commencé à rêver qu'un cavalier ailé imaginaire allait venir l'enlever et la protéger de toutes les horreurs qu'elle a connues. Dans son délire, elle a commencé à s'en prendre à ceux qui se perdaient ou étaient trop épuisés, les attirant dans sa repugnante hutte où elle les garde à jamais en son pouvoir.

### PI ISOLÉS

Les II qui rencontrent Shabrak sculs risquent de gros emuistle fició qui los nucencibe à ses charries, lis ne peuvera la quatre à moins d'être convaincus par d'autres personnages aver vous inquiéres pos. di le reste di groupe artive à Pandrowis sans vous inquiéres pos. di le reste di groupe partive D'Androwis sans vaincre la Sorcière Notre. À la fin du Chapitre IX, le person nage retourne auprès de Shabrak pour finir sa vie en tant que Jouet de la sorcière Les autres membres du groupe peuvent y et résolu d'aux ne finites que verificableme sera laine de côté et résolu d'aux ne finites que vertice par la contraction de la conservation de la contraction 
#### Rencontre avec Shabrak

Shabrak ne prend qu'un ou deux personnages pour cible à la fois si le groupe tout entier se promène dans la région, elle les laisser peut-être passer en pais. Toutefois, si les personnages sont perdus ou n'ont pas appris où se trouvent la Sorcière Noire et Karl, elle «approche

Un vent froid souffle sur la plaine berbue, apportant la promesse de la neige et de la glace. Quelques moments plus tard, vous croyez apercevoir au loin une silbouette qui se déplace dans la plaine.

Les personnages qui réussissent un test de Perception Difficile (-20) peuvent se rendre compte que la silhouette semble féminire ai l'on en crort la façon dont elle halance les hanches. Son fangage corporel laisse entendre qu'elle cherche quelque chose dans l'herbe. La silhouette, qui et celle de Shabrak, se trouve à environ deux cents mètres, et il faut donc un certain temps pour l'atteindre Quand les Pl'aspropchent, ilsex ce qui soit!

En rous approchant de la femme, vous voyez qu'elle est jeune et que ses longs cheveux bruns sont attachés par un lien de cuir. Sa robe est notre, comme si elle était en deuil. Elle a un visage plaisant, des traits royaux, mais ses yeux semblent tres vieux. Elle a une courie canne et se meut parmi les herbes hautes. Quand elle se tourne pour vous regarder, vous sentes une étange sensation vous entaibr.

Choissour un personnage, un humain sédusant. S'il n'y a ucun mile humain sédusant dans jerguape, choissour-reun un hasard s'il n'y a pas de mile humain, elle fait un petit signe de tête et disparait sans un mot. Ceux qui la poursuivent arrivent à si net (voir plus loin). Sinon, le personnage que vous avez chois doit oréusef un tende de l'estate de l'estate de l'estate de l'estate un tende de l'estate de l'estat

succès, il ne ressent rien d'autre qu'une étrange émotion, mais s il échoue, il ressent soudain une attirance romantique prononcée et un fort besoin de protéger la femme. Communiquez cette information au noueur en secret.

Shabrak sourit aux personnages, révélant une bouche pleine de dents noires et une langue bleuâtre. Elle les invite à la rejoindre pour manger et se proteger du froid, s'exclamant que le mauvals temps arrive du nord. Les personnages qui acceptent doivent marcher un court instant et tandis qu'ils la suivent, le sol présente une pente descendante de plus en plus prononcée pour se transformer en hourbier spongieux plein d'herbes mortes et de boue. Shabrak elle aussi subit une transformation qui n'est pas immédiatement visible Tandis qu'elle marche, ses cheveux noirs et plats changent, une mêche à la fois, pour prendre une couleur blanche presque translucide Au fur et à mesure, sa peau se ride, des grains de beauté disgracieux et des taches de vieillesse apparaissent sur sa peau et elle dégage peu à peu une odeur d'excréments. Cette transformation ne repousse pas le personnage victime de son enchantement, mais à n'en point douter, les autres auront probablement quelques péserves. Si les P1 veulent partir, Shabrak les laisse, mais le personnage victime du charme hésitera peut-être à la quitter « Une femme telle que celle-ci ne devrait pas être abandonnée à son sort dans une région aussi bostile! » En fait, la seule façon pour un tel personnage de quitter la sorcière, c'est que ses alliés réussissent un test Assez difficile (-10) de Charisme ou d'Intimidation. En cas de succès Shabrak est décue mais le laisse partir

si les personnages sulvent malgré tout la sorcière, environ une heure plus ard, lis contournent une colline et anvient à une pette cabane montée sur quatre piotis. Elle est inclinée, menagent de sériondrer au moindre choc. Son tont inest net ne plos qu'un tas est pour qu'un tas est pour plus qu'un tas est jonché d'ossements et un grand crâne d'ogne est suspendu au est jonché d'ossements et un grand crâne d'ogne est suspendu au dessus de la porte Pour atteinére la tunte, les Pj d'ordem éscalader une chelle grossière menant à ce qui fait office de porche shabala la grant san mai et une foss au sommet, elle s'arrière pour aviter les 1/3 à la suivre avont de disparishte dats la gouele convention de la contra de la contra de la contra d'orden de la contra d'or

L'insérieur de la butte présente un spectacle impossible. Cest un véritable palaie qui vitend bien au-delà des limites des murs exérieurs. Les parquets sont en bots poil cui aux condeurs britaines. De la injusticerée sont anappenture des la companyant de vinende, de pain et de friutt. La companyant de vinende, de pain et de friutt. De condensation de la condensation de la condensation de la condensation de la condensation.

A partir de là, lès personagges calindront sans doute d'avoir me bes piete dans une situation brazer imprégnée par le Chous. En un sens, ils ont raison hien que Shabrak ne se considére pas comme un servante des Puissantes de la Corruption, Par allieurs, les personagges peuvent souponner tout ce qu'ils voient et touchent d'être faux. Bi ont la encure raison, et un test d'intelligence d'être faux. Bi ont la encure raison, et un test d'intelligence réalité de la hute. Les cousions sont les reutes en purefaction des anciennes victimes de la sordreit. Les collations disposées sur les tables sont composées de jarres d'argiles pleines d'eau trouble et les tranchies sont courerts de la reve ou que goulleut en ouvrant et refermant leurs bouches avides. Si les personages conservent leurs bonnes marièes, Shabrak ne fait inen contre en unas flare conservent en nece le 17 chamér, passant est dogge lépreux en una flare con contre de la receive de la reference en cere de la Chamér, passant est des goir lepreux des sons chierces de la receive de la reference de rest des goir lepreux des sons chierces de la receive de la reference de la receive de la receive de la receive de la sons chierces de la receive de la receiv

Tant qu'elle a des invités qui ne sont pas tombés sous son channe, elle les questionne sur ce qu'ils viennent faure dans ceur région, leurs aventures et les descriptions des lleux qu'ils ont visités. Elle répond également à leurs questions. Voici quelques exemples de ouestions et de réponses,

pire

Austernation un feume homme tracerest cette région 2001. Il esta accompagne d'une grande foule, une meute indisseptinée de fantiques, de vagabonds et de racillés. Ourieusement, quelques puns plus tatel, yla aperçu de loin une caravane striapny qui traversant a region. Ils avaient un air mélancolique et m'ont fan une sansitre impresson is de les ai donc laisses passer

Notes turns et a cochen terrifiant. Suvez vous que il est (Cost le Girovable est est pas de mal, matis sa marresse est effrovable.

Oh? Quelle maîtresse? La Sorcière Noire

Qut éles-vous? Je suis Shabrak, Je sais que je n'en ai pas car mais je suis une emite qui se contente de vivre en harmonie avec la nature. Le croiriez-vous si je vous disais que certains me traitent de sortiere?

Quel est cet endrott? Eli bien, c'est ma maison, espèce d'idiot. Je l'ai decouverte il y a une eternite et j'ai decidé d'y vivre jusqu'au retour de son propriétaire légitime Jusqu'ici, je ne l'ai pas vu

Ou avez-rons eu toute cette nourriture et tout ce vin? Ils me vicanent d'autres voyageurs qui ont soupé à ma table et accepte mon hospitalité. Ils m'ont dedommage en m'offrant ce qu'ils avaient eux-mêmes dans feur garde-manger

Comment élex-ous arrivée (cf.) Jai quité mon village quant tetra jeune fille Mon pere avait refuse de me lisser vivit. avec celui que plaimas et cherché à me maiere de force à une hirreur des innetagues pour éparques es mideralle vie, è me auis donc les montagues pour éparques es mideralle vie, è me auis donc les montagnes pour éparques es mideralle vie, è me auis donc la monte me retrouve. (Si un 1] charme est prisent, elle ajoute. « Al Il semble blem que es suil le cas ».

Oft se trouve ce village » À quelques jours de marche au nord.

Son nom? Zhidovsk

Cette., borreur, de quot s'agissatt-11? De la Sorcière Noire, vous ne la connaissez donc pas? Elle a maudit mon village longtemps

Ou se trouve la sorcière Notre? Loin au nord, au-dela de monancien village. Elle habite dans les ombres des Dents.

Que voulez-vous de nous? Rien, blen entendu, excepté votre compagnie. Vous êtes libres d'aller ou vous voulez.

Je vois clair dans votre jeu! Vous êtes une adepte du Chaos! Non Je vous le jure. Il est vrai que j'ai tissé quelques charmes pour fatre paraître ma demeure sous son meilleur jour, mais je n'ai fait qu'accentuer ses attruits naturels.

Je crains que vous deviez bruler, femme Je suis hen attristée que vous le pensiez. Partez d'Ici sur-le-champ, Je ne tolererai pas cette impolitesse dans ma maison

Shabrak ne donne aucune information sur ce qu'elle a réellement fait suits à sea invite précident si sur le fait qu'elle na aucune intention de réalcher le PJ charmé, blen que le personnage affecté pusse point as sex compagnoss l'en convarigent. Les PJ peavent soupcomner Shabrak d'être la Sorclére Nolre et Tattaquer, en particular s'os no prever l'Hancion qui dissimite la varie nature loin d'être faible. Elle replique par la force si on tentre de la blesser, culliant ses terribles sorts pour repouser les PJ de sa maison.

#### Shabrak

Sorcière mutante, ex-Sorcière de village, ex-Vagabonde

• Mais c'est qu'on est très seduisant, mon mignon •

Shabrak est Indeuse mais dissimule so vrale apparence derprese une façuele capalité d'ensorveire les hommes. Sous as forme réelie, elle est relativement petite, mais des pans de chair flasque pendent cossons a répignation robe noire. La chair de son visage pend sur son crâne et les porties apparentes de sa chair sont couvertes de plaises de la profession de la company de la com

Points de Folle 5

### Caractéristiques



Competences: Alphabet secret (ródeur) (Int), Charasme (Soc +10), Comussances generales (Kisler) (Int +10), Déplacement silenceux (Ag +10), Dissimulation (Ag), Focalisation (FM), Poulle (Int), Intilundation (F), Langage secret (Intagge des rédactions programmes)

(Int), Langue (Rislevarin) (Int), Marchandage (Int), Métler (apothcaire) (Int), Nation (P), Orlentalion (Int), Percention (Int + II), Sens de la mage (FM) Soins (Int), Surver (Int) Talents: Course à plet, Pittle, Grand voyageur, Magle commune twilgaire), Magle noire, Magle vulgaire, Sens de Porientation, VII ensorcellement (change/prine, désorientation, detair, malédie-

tion des ronces)

Traits: Odeur grisante, Mutations, Terrifiante

#### Combat

Attaques: 1, Points de Destin: 1; Mouvement: 5, Points de Blessures: 14

Magie: 2; Mague noire, Magie vulgaire, Magie commune (vulgaire), changeforme, désorientation, éclair, malédiction des ronces Armes: dague (1d10)

#### Dotations

Shabrak porte une robe pourrie qui ne la protege guere du rude climat

Mutations du Chaos

Shabink evi diffigée de tros mutations. Sous son abjecte robe, elle cache une paire de prints é datristée e utiliaves qui son, s'ermanen par d'eux orteils griffus et améliorent sa valeur de Mouvement finchus dans le profil). Son aspect et également effroyable, ce qui lui confère le trait Terrifant (facilus) et signifie que les PJ donvent comminence à effectuer des tests de Terretur des qui be perent ses illusions. Finalement, la pauve s'habitale est victime de hideusereuptions cutaines qui recouversit toutes les parties exposes de emploises cutaines qui recouversit toutes les parties exposes s'et qu'elle les couver, elles se déplacent à toute vitesse à un autre endorit pour pouvoit y nu cuter.

#### Odeur grisante Au moyen d'une action complète, Shabrak peut viser un mâle

humani unique saué dans un rayon de sis mètres et le forer à passer un test de Force Mentala Assea difficile («10) hi le personagge échous, il tembe amoureux d'élle, aspirant de grandes de des des la companie de la putter en reussoant un test de Chartsune ou d'intimudation Assea d'elle putter de la companie de la compan

### NOUVEAU TALENT: VIL ENSORCELLEMENT

Description: vous avez survécu aux périts de la magie vulgaure et acquis des techniques occultes poussées. Vos sorts ne se limitent plus à la magie commune, mais comme il vous faut les decouvrir par vous-même, votre progression reste plus lente que celle d'un magister. Le Vil ensorcellement yous permet d'apprendre n'importe quel sort des domaines de Savoir occulte dont la difficulté n'excède pas 15, mais il vous faut pour les acquérir dépenser 200 px pour chacun. Vous pouvez lancer ces sorts, même si vous ne disposez pas de la compétence Langage mystique, mais il vous faut alors lancer 1d10 supplementure lors de l'incantation. Ce dé ne s'aioute pas au jet d'incantation, mais intervient dans le cadre de la Malediction de l'zeentch. Une fois que vous avez acquis un Langage mystique et une Science de la magie, ce dé supplementaire ne vous est plus Imposé.

### Les dents de Dzedven

Les étendues qui séparent les villages isolés peuvent sembler vides mais c'est loin d'être le cas. Entre les champs sont éparpillés les ossements des imprudents et des égarés, des villages abandonnés et de vieilles machines de guerre remontant à la Grande Guerre contre le Chaos, voire avant. D'étranges créatures ont élu domicile dans ces régions stériles, venues du Pays des Trolls, voire pire encore, de l'effrovable Terre des Ombres ou des Desolations du Chaos. Les éléments les plus étranges de l'oblast sont peut-être les bizarres formations rocheuses qui émergent du sol gelé comme des dents. Antiques et érodés, ces cercles de pierre sont considerés comme des sources de grand pouvoir tout comme ceux qu'on trouve dans l'Empire et au-delà Dans quel but ont-ils été érigés: Quel pouvoir peut-on recueillir dans ces anciens monolithes? Rares sont ceux qui peuvent le dire, et ceux qui savent ne disent rien.

Si les PI penètrent dans ces regions sauvages, en fuyant par exemple le répurgateur. Shabrak ou quelque chose de pire encore, ils peuvent tomber sur l'un de ces sites étranges. Tandis qu'ils se promènent dans les prairies, ils remarquent que l'horizon d'ordinaire plat est déchiqueté par de grands objets sombres, penchés et tordus qui s'élancent vers le ciel bleu. Les distances sont trompeuses au Kisley, et c'est le cas ici aussi Il faut 1d10 heures pour atteindre les pierres, et une fois à mi-chemin, les personnages réalisent qu'il s'agit d'énormes rochers gris. S'ils s'approchent encore,

Ouinze énormes monolithes se dressent ici, mesurant entre deux mètres soixante-dix et neuf mètres de haut Leur surface est craquelée et érodee par le vent. Des oiseaux ont fait leur nid dans les fissures et les flancs de ces grandes pierres sont maculés de flentes. Les rocs ont été disposés sans ordre apparent, mais sont stues de telle façon qu'on ne voit pas ce qui se trouve dernère L'air est ici un peu plus frais et dès que le vent souffle, il apporte avec lui une légère odeur de pourriture.

La source de cette puanteur est un troll du Chaos qui a élu domicile dans ce site. Attiré par les courants magaques qui bourdonnent en ce lieu, il se nourrit des oiseaux qu'il attrape. Comme ces créatures ne lui fournissent qu'une nourriture frugale, tout ce qui est susceptible de lui remplir le ventre lui donne faim. Il ne réalise que vaguement que cet endroit recèle un grand pouvoir et que ceux qui utilisent les vents de magie voient leurs techniques énormément acerues. Tous les lanceurs de sorts situés dans la zone des rochers ajoutent un dé à leurs jets d'incantation

#### Le troll du Chaos

Un troll du Chaos est une créature aussi imposante qu'affreuse Poussé par une faim dévocante, il consomme tout ce qu'il peut attraper, que ce soit comestible ou nom. Ce monstre a la forme et les proportions approximatives d'un humain, mas il est déforme, grotesque et infeste de mutations.

### Caracteristiques 22 (0.0) (1.0) (4.) 25

Compétences: Escalade (F), Intimidation (F), Langue (gobelinoïde langage sombre) (Int), Perception (Int)

Talents: Maîtrise (armes lourdes) Traits: Armes naturelles (griffes), Effrayant, Mutations (apparence

Attaques: 4, Mouvement: 6, Points de Blessures: 26

Armes: arme a deux mains de qualité mediocre (massue de pierre) (CC 27, 1d10+6; lente, percutante)

### Mutations

Ce répugnant troll du Chaos est afflige de deux mutations. Il a une apparence décharnée, ce qui réduit sa Force et son Endurance de id10 (déjà inclus dans le profil). Pour compléter son apparence inhabituelle, son corps est couvert de plaques de fourrure

Regénération Au début de chacun de ses tours de seu, le troll récupère Id10 points de Blessures. Les points perdus par le feu ne peuvent être régénérés. Ce pouvoir cesse d'agir si le troll meurt.

Stupido Les trolls du Chaos sont particulièrement stupides et oublient souvent ce qu'ils étaient en train de faire une seconde plus tôt. À chaque fois qu'un troll tombe sur quelque chose qui risque de le distraire, tel qu'un cadavre frais prêt à être dévoré ou une odeur narticulierement immonde, donc intéressante, il doit réussir un test d'Intelligence sous peine d'arrêter ce qu'il était en train de faire pour se consacrer à sa nouvelle tâche (dans les exemples ci-dessus, manger la depouille et trouver la source de l'odeur). Si le troll est en plein combat, il a moins de chances d'être distrait et le test est alors Facile (+20 %)

Les trolls peuvent vomir sur leurs adversaires au corps a corps au prix d'une action complète, regurgitant des fluides digestits explutiques et corrosifs tout à fait indescriptibles. Cette attaque de vomi touche automatiquement sa cible. La valeur de degâts correspondants est égale à 5 et ignore les points d'Armure. Il est possible de l'esquiver, mais pas de la parer

#### Et ensuite?

Une fois que les personnages ont vaincu le troll du Chaux, il ne reste plus guêre de choses intéressantes ici. En dehors de quelques tas de fiente de troll nauséahonds et glissants, et des nids désormais abandonnes dans les fissures des rochers, il n'y a rien à trouver. Les personnages qui réussissent un test de Fouille découvrent une piste allant du sud au nord. Un personnage peut tenter un test d'Intelligence Facile (+20) pour se rendre compte qu'il s'agit de la trace d'un chariot. Cette conclusion est confirmée environ cinquante mètres au nord par un tas de crottin de cheval Les personnages qui réussissent un test de Pistage peuvent déduire que ces excréments n'ont pas plus d'un jour 5 ds decident de sulvre la piste, ils finissent par arriver à la rencontre intitulée Les voyageurs

Finalement, les personnages qui réussissent un test de Fouille Assez facile (+10) découvrent les traces de plusieurs feux ayant servi à cuire de la nourriture à un peu plus d'un kilometre et demi de là. Un examen du site permet de découvrir un monticule d'excréments, quelques corps, le cadavre d'un cheval et une ceinture



de cuir bleue. Un test de Pistage Très facile (+30) permet de decouvrir la route qu'a prise la Croisade en direction des Dents-Suivre ces traces ne requiert aucun test, et le long du chemin, les PI découvrent plusieurs cadavres de croisés gelés, et peuvent même en reconnaître certains de l'epoque où ils voyageaient avec

Tout converge à Zhidovsk Pour les vampires, c'est le point culmi nant de leurs anciennes prophéties. Pour les forces du Chaos, c'est la possibilité d'acquerir une arme puissante. Pour la Crossade de l'Enfant, c'est le lieu où on connastra le vrai but de Karl, et pour la Sorcière Noire, c'est la réalisation finale de ses plans, Tandis que les personnages approchent de leur destination, ils détecteront sans doute toutes sortes de curiosites, car ces diverses forces recherchent activement le garçon disparu. D'étranges oiseaux surnaturels volent vers le nord blen que ce soit la salson froide Des nuages noirs se rassemblent dans le ciel, obscurcissant le soleil et se pressant vers quelque inexplicable objectif tandis que des lignes de guerriers vêtus de noir s'abritent dans leurs ombres. De grandes créatures ailées, des coches noirs, des vibrations dans le sol et toutes sortes de choses curieuses se produisent à mesure que les personnages s'approchent du garçon. Les phénomènes ont lieu à distance et sont visibles parce qu'on est en terrain plat, mais les PJ finiront bien par croiser la route de quelqu'un. ou de quelque

Que les personnages suivent la piste qu'ils ont détectée aux dents de Dzedven ou qu'ils partent simplement vers le nord en suivant le fleuve, ils finiront par tomber sur un chariot tiré par une paire de vaillants chevaux. Deux strigany ces gens du voyage qui parcourent les routes et les régions orientales de l'Empire - sont aux rênes de l'attelage. Ce sont les serviteurs mortels de Szevelk, une vampire stryge, et de ses domestiques goules

Le chariot est peint de couleurs vives et chatoyantes, mélangeant les verts pastel, les roses et les bleus dans des monfs troublants. Le véhicule est entièrement fermé et doté d'une porte sans fenètre à l'arnère ainsi que d'un escaher pliant, Les chevaux sont de grands

OF 60 2-1-

étalons noirs. L'attelage tout entier porte les marques d'un long voyage, ce qui devient évident pour des personnages s'approchant a moins de trente mêtres. Le chariot et les chevaux sont couverts de boue. Les conducteurs portent de lourdes capes de laine et des chaneaux à larer bord enfoncés sur le crâne nour dissimuler leurs traits. Au sommet du chariot s'entassent les bagages, les couvertures, un tonneau de récupération de l'eau de pluie, des rouleaux de cordes et autres articles utiles aux voyageurs

Si les personnages appellent les conducteurs, l'un d'entre eux se retourne vers eux tandis que l'autre se concentre sur les bêtes. Les personnages voient un homme dur à la peau basanée, à la moustache épaisse et aux yeux noirs. Son visage sévère est une toile de rides, et il n'a pas l'air très amical. Pourtant, il effleure le bord de son chapeau du doigt et se retourne vers le sentier. Cet avertissement est le seul qu'auront les Pl. S'ils s'approchent et tentent de parler avec les conducteurs, les deux hommes se font un plaisir de discuter avec eux, ne manifestant pas la moindre craînte puisqu'ils ont l'honneur d'accompagner une vampire

#### Hiscuter avec les conducteurs

Une fois qu'ils sont tout près, les P1 peuvent observer les conducteurs plus à loisir. On dirait des jumeaux, Sous leurs capes, ils ont des chemises et des culottes tissées à la main et chacun norte au cou un clou d'argent suspendu à un lien de cuir. Ils parlent un reikspiel fortement marqué par l'accent de leur langue d'origine Bien qu'ils ne donnent aucune information d'eux-mêmes, ils répondent aux questions du mieux qu'ils peuvent. Voici quelques questions et réponses potentielles

Out étes-vous? Nous sommes strigany. Des gens du voyage. Je suls Sven. Lin. c'est Giorgi

One fuites-vous au Kisley/On allez-vous? Nous sommes des errants. Nous suivons les courants du dextin. La piste va vers le nord et nous la suivons.

One savez-vous des Dents de Shargum? Peu de choses, mais on dit qu'un grand mal s'y cache (In grand mal? La légende prétend qu'une banshee hante les pies, sortant à la nuit tombée pour boire le sang des vivants

Apez-pous pu Karf - Non-

Cela vous gêne-t-il st nous voyageons avec vous? Absolument pas, vous êtes les bienvenus Comme nous allons dans la même direc tion, mieux vaut rassembler nos forces, n'est-ce pas /

Oir) a-t il dans le chariot? Notre maison, pardi Voulez-vous la Donnez nous votre or! Hélas, nous n'avons pas d'or. Ne tentez pas de nous voler, canailles II est dangereux de faire du mai aux

strigany Avez-vous quelque chose à vendre? Les conducteurs ont quelques articles dont ils peuvent se séparer. Ils disposent de quatre cataplasmes medicaux, d'un porte-honheur, d'environ dix mètres de corde et de huit jours de rations. Les personnages peuvent directement les acheter et s'ils se sont montres agréables et amicaux, les strigany les leur vendront à moitié prix. Sinon, ils en exigeront 150 % du prix ordinaire, mais réussir un test de

Marchandage Assez difficile (-10) ramènera les prix à la normale

dans ce cas. Les personnages peuvent également vendre leurs biens. En cas d'échange, prenez la valeur des objets dans la liste et redusez la de monte Tant que les PJ ne tentent ni de voler ni de blesser les conducteurs - et ne sont pas assez idiots pour aller regarder dans le chariot - ils poursuivent leur voyage sains et saufs. Szevelk n'a pas besoin de se nourrir et préfère ne pas être ralentie par une bande d abrutis

240

### Voyager avec les strigany

Lot que les personnages ne font nen qui soit de nature à provequer la vumpire. Els peuvent accompagner le chainfui jusqui a Zhadowsk. Les conducteurs parlent peu et ne sont guire sociables. In o rempelchen pas les 19 de regiment dans le charion, mais dans les consistent de la compagne de la compagne de la compagne de la bétise. Ni les vampires ni les goules ne sortent du charon tun qu'ils ne sont pas armés au village. Se les pensonnages écoutent a la porte et réussissent un test de Perception Assez difficile (10), le cettadent un content de décharements hamides et de petits les cettadents un content de décharements hamides et de petits

#### Faire une grosse bêtise

Les joueurs restent des joueurs et à n'en point douter, un Pj essaiera de regarder dans le chariot, d'attaquer ou de voler les conduceurs. Une relle imprudence se doit de recevoir une rétribution adequate: cela distrait certes la vampire, mais elle n'en massacrera pas moins les Pj

Si les personnages tentent de voler les strigany, ceuscel les ACF tissent que leur comportement aurs de graves conséquences à les persistents, un des promoties fraippe du poing sur le charlot tandés promoties de la proposition de la composition del la composition de la composition del la composition de la composition del la composition del la composition del la composition del la composi

Les PJ qui regardent à l'intérieur du charici ont un aperçu term fant de ce qu'il contient. Les servantes goules et la vampire s'y trouvent, mais lis volent également des dualnes de crochets et de chaines auxquée sont auspendus des morecuss de cadrores Les chaines auxquée sont auspendus des morecuss de cadrores Les les observe d'un air approhateur Quiconque est fémola de la scéne doit recusif un test de Force Mentale pour cérter de gagner un point de Folte. Les occupants du chardes se precipition al 1 s'exercis parlamanes par la perspective d'avoir de la viande frails le s'ex-

Les PJ choisiront peut-être sagement de s'enfuir. SI c'est le cas, Lassez-les faire. La vampire ne les poursuit pas, Il est plus important pour elle d'arriver au village que de perdre son temps a chasser des humains údots.

### Sven et Giorgi

### Contrebandiers humains, ex-Cochers

Ces deux hommes endurcis sont avares de paroles et ne sont pas des interiocuteurs volubiles.

#### Points de Folie, 2

Caractéristiques							
CC	CT	F	Е	Ag	Int	FM	Soc
51	13	50	55.15	(51   14)	St	Se	<b>(51)</b>

Compétences: Alphales secret (orders, volcus) (Int), Commerage, (Nos. e Conduite d'atte. age. St. 14 DE Commassances generales (Strigany) (Int), Déplacement silenceux (Ag), Équation (Ag) Fouille (Int), Langage secret (langage des volcurs) (Int), Langage (koslevarin, strigany) (Int), Marchandage (Soc), Orientation (Int), Perception (Int +10), Soins des animaux (Int)

Talents: Acuité visuelle, Dur en affaires, Grand voyageur, Imitation, Maîtrise (armes à poudre)

#### Combat

Attaques: 1; Mouvement: 4. Points de Blessures: 12 Armure (movenne); chemise de mailles et veste de cuir (bras 1;

corps 3)

Armes: arme a une main (epée) (1d10+3), pistolet (1d10+4, portée
8/16; rechargement 2 actions complètes; peu fiable, percutante)

#### Dotations

Les deux occhers portent des vêtements teints de couleurs écla tantes. Ils ont des cors de cocher, des sacs, un coupie de chevaux et 8 pa. Le chariot, les articles divers qu'il contient et les chevaux de reaft ou le tirent leur appartiennent.

#### Servantes goules

Ces jeunes femmes etaient autrefois belles et sédiusantes, mais une fois captures et forcées de se nourir de chair humaine, elles ont susti une hideuse transformation. Elles sont emacrièes et des plates suppurantes couvrent leur peau violacée. Elles ont des têtes cafavériques aux livers retroussées pour révêre des bouches remplies de dents pointues et brundires. Elles ont des cheveux blonds filasse et optimet des robuse de mariée soullées.

#### Caracteristiques



Compétences: Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Filature (Ag), Fouille (Int), Langue (reikspiel) (Int),

Talents: Camouflage rural Traits: Armes naturelles (griffes), Effrayant, Sans peur, Vision

#### Combat

Attaques: 2, Mouvement: 1, Points de Blessures: 11

#### Dotations

Les servantes apules portent des robes de mariée souillées

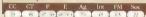


#### Szevelk Vampire strvge

Descendante d'une ancienne lignee de rois des goules, Sevelle est une sampre ambitiques qui se rond au s'iliage pour reprosenter ses ignobles ancêtres. Il est possible, et elle l'admet, qui un autre stryge sont présent, mais Sevelle ne prend pas de résque, voyant la une occasion de se faire une place dans le crépuscule de l'Empire human et en fait du monde tout entre?

Comme les autres stryges, Szevelk est monstrueuse et terrifiante. Son cops aux muscles grutesques est recouvert d'une grossière tolson noire qui pousse par toulfes sur sa peau blafarde. Son visage est bestial, ce qu'accentue sa mâchore béante remplie d'incusves acérese décales pour déchière une gorge.

#### Caracteristiques



Compétences: Commandement (Soc), Connaissances générales (Émpire) (Int), Dissimulation (Ag. +10), Ésquive (Ag), Fouille (Int), Langue (kislevarin, reikspiel) (Int), Perception (Int +10), Sens de la magie (FM), Torture (Soc)

Talents: Camouflage rural, Coups puissants, Freneste Traits: Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (invocation

de goules, malediction des vampires, nécromancienné, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens auguises, Vision nocturne

#### Combat

Attaques: 2, Mouvement: 7; Points de Blessures: 20 Armes: crocs et griffes (1d10+6)

#### Malédiction des vampires

Szevelk est vulnerable au calcul, à la griffedémon, au fléau-dessorcières, au gromril, aux symboles religieux, à l'eau courante et a la malepierre. Elle n'est pus vulnérable à la lumière du soleil

- Calcul quand Szevelk est confrontée à un certain nombre d'objets de petite taille, comme des ganitans de pavot, des pièces de monnaie ou des bouss de ficelle, il lui faut reuser un test de Force Mentaile Assez difficile (-10 %) sous penue de devoir les compter, ce qui prend habituellement 1010 minutes, si Szevelk réussit le test, elle subit un maltus de -10 à tous les tests tant que les objets suit non tasse de comprés, recent dans son chaunt ne vision.
- Eau courante: si Szevelk tente de traverser un cours d'euu viée d'au moins un mêtre de large et profinot d'au moins trente cendmerts: elle subit i tal 10 points de Blessures par round passé dans leau ou sur Feuu, quels que soient son Amure et son honus d'i ndurance. Si Szevelk se retrouve 2 0 point de Blessures à cause de cela, utilisez les règles de Mort subite. Voler, sauter

monter à cheval, emprunter un pont ou utiliser un véhicule ou une embarçation annule ces malus

- Fléau-des-sorcières et griffedemon Szevelk doit réussir un test de Force Mentale pour s'approcher à moins de deux mètres (une case) de ces plantes.
- Gromril: quand Szevelk est blessée par des armes en gromril, elle ne peut compter sur son bonus d'Endurance pour réduire les dégâts
- Malepierre: si Szevells s'approche dans un rayon de six mêtres de malepierre, elle doit effectuer un test de Peur Apres chaque heure de contact, elle perd une de ses faiblesses et en gagne une nouvelle, Reportez-vous à la section Faiblesses du supplémen Les Malires de la Nuti, page 106, pour plus de détails
- Symboles religieux: Szevelk doit réussir un test de Force Mentale pour s'approcher à moins de deux mêtres (une case) d'une personne présentant un symbole religieux De plus, elle doit réussir un test de Force Mentale Difficile (-20) pour entrer dans un temple ou s'emparer d'une (sône rebaleux)

#### Se rassembler

La rencontre avec le répurgateur a peut-érre séparé les penonanages, que ce soit chacun de sono c'éde ou ne petits groupes, ce qui cet une honne, voire une excellente chose. Resister à la tentation de les mettre en pieces. Au lite de écai, arranges onse paur qu'fia propriet de la compartie de la compartie de la compartie de la tentation paur qu'fia tres pour leur faire passer le temps et créce-on de nouvelles «I vois de dévirez recondrer aille, magie de la glace ou tout autre élément approprié Reportez-vous à La Reina des Glutes pour avoir d'autres deses. Toutréns, voix duit duriger les pensonnages vers le village pasqu'à ce que leurs chemins se croisent a nouveau, les réunissant pour ce qui les aitenda au village et au dela

### Les Dents de Shargun

Tandis que les PJ se difigent vors les Dents, le sol présente un pente de plus en plus prononcée. Les arbres sporadiques son rassemblés en locsquets, voire même en petits bols. Le melange de conifères emplit L'atmosphère de l'odeur agréable de la sève de plin A travers les arbres, les personnages voient la silhouette grode Dents, védançant comme des fleches vera le ciel de polme.

En avançant, ils finiront par tomber sur un étroit sentier coupant a travers les arbres et se dirigeant, sinueux, vers les pics Par ailleurs, les PJ sentent une odeur de fumée de bois provenant du nord ainsi que le parfum alléchant de la viande qui cuit.

## LE VILLAGE DES DAMNÉS

I via a mante localite outsile dare i contre des Dents de sharpun Zhilovia. Bien que le village una considere comme un grand centre de commerce par cous que mande contre minuscule selon les critères de l'Empiley, abritan moins d'une centaine d'âmes. Dars des circonstances normales, Zhudos ak voil régulièrement passer des trappeurs et des vendeurs de fournares, des prospectivas occasionnés et, rês rarement, des voyageurs, des prospectivas occasionnés et, rês rarement, des voyageurs, des prospectivas socialisments de région se tuernen à l'écart de village, car esche les gius de la région se tuernen à l'écart duquel its offrent toujours l'une de leurs chanceuses filles a la Soverer Noure des Dents.

## Ce ne serait pas du jambon?

Allrés par la perspective d'un repaix chaud et d'un lit doublet, les personnages arrivent au village en cherchant les Dents Tandis, qu'ils gravisserni la route ou sortent en chancelant de la forct d'un de ces stelles nomangnes. La localité et entourée de pins qui la dussimulent, mais des rubans de fumés sortent de suc cheminées de pierce. Les biliments sont tous simples, en bous, seve un toit de chaume. Des semiters passent entre la douzaime de misions et de chaume. Des semiters passent entre la douzaime de misions et de les semit destinations de la companyation de misions et de les semiters passent entre la douzaime de misions et de les semiters de la companyation de la companyation de les semiters 


En d'autres circonstances, ce serait un village assoupi, mais curiousement, ses rues sont pleines de voyageurs. On trouve (ci des gens venus des quatre coins du Vieux Monde qui se serrent pour avoir un peu de chaleur, s'asseyent près des cheminées de pierre et finissent leurs dernières provisions. Des hommes chauves passent parmi la foule, vétus d'babits qui clament leur allégeance à l'Enfant. Ils s'arrêtent bour prodiguer quelques encouragements, faire des prières pour le retour du jeune Karl et offrir le pou de nourriture dont Ils disposent.

Comme si cela ne suffisalt pas, à l'autre bout du village là ou la route s'arrête devant un minuscule taudis, neuf attelages noirs sont arrêtés en une ligne parfaite. Les étalous noirs, toujours barnachés, sont parfaitement immobiles, comme s'il s'agissait de statues d'obsidienne. Aucune buée ne sort de leurs naseaux et rien ne suggére que ces créatures soient vivantes.

Et finalement, il y a les villageois. Ils jettent un œil à leurs portes, observant la foule avec émerveillement. Quelques-uns expulsent les intrus de leur propriété tandis que les autres transportent les morts dans les bois pour les loups. Le village bourdonne de conversations étouffées, de gémissements de malades et des bruits troublants des mourants. C'est une vision surréaliste et démente.

Ce que les PI voient là, ce sont les restes de la Crossade de l'Enfant. Attirés par son pouvoir, les croisés n'ont d'autre choix que de suivre la voie qu'il a empruntée. Plutôt que d'arriver ensemble, k's gens ont été attirés peu à peu vers le village pendant des semannes, voire des mois. Ils arrivent ici et n'en repartent plus, attendant le moment béni ou Karl leur reviendra

Les vampires, qui ne sont pas des idiots, en sont venus à croire que cette migration était liée au Champion de la Nuit et que par consequent, il leur fallait eux aussi venir en ce lieu pour prendre part à son couronnement. Toutefois, ils ne se contenieront pas de l'attendre: chaque lignée a ses propres raisons de retrouver ¿Enfant et envoie ses shires dans les forêts, passant la région au pergne fin pour decouvrir le moindre signe de leur futur chef

## Un organe est parmi nous!

Les adeptes du Chaos et les vampires ne sont pas les seuls à être attirés par ce lieu Dans le village rôde une créature du Chaos. Quand Tobias a été tue dans le Temple de la Peste (ou a leurs), la tumeur cancéreuse qui se développait en lui s'est eveillec et s'est detachée de sa chair mourante. Poussée par une force malveillante à tenter de retrouver le sorcier Ruprecht, cette abomination a rampé dans l'Empire, traversé l'oblast du Kislev et escaladé les Dents Épuisée et remplie d'émerveillement, elle s'est installée dans le village pour attendre les instructions. Malheureusement, sa présence a commencé à contaminer l'eau et l'air et a infecter les corps de ceux qui se rassemblent ici.

### Une bonne occasion

Comme si le rassemblement de cultistes, de morts-vivants et de l'organe du Chaos ne suffisait pas, une étrange créature à commencé à rôder, terrifiant les autochtones et faisant penser à nombre d'entre eux que le temps est une fois encore venu pour eux de donner une de leurs filles à la Sorcière Noire. Ils savent que celle o rappellera alors son terrifiant molosse et épargnera au village le sort qui le menace. En réalité, le chien que les habitants om repéré n'est pas le molosse infernal qui sert la Sorcière Noire des Dents, le Givre Noir que les PJ ont peut-être dejà rencontré en arrivant ici. La pauvre bête n'est que le hideux chien de Plotr Tomorov, un gros marchand qui voit dans ce quiproquo l'occasion d'enlever la plus belle fille du village pour en faire sa femme.



Tomorou Affirme avoir fait fortune grâce à la graisse d'one, un produit dont certains habitants de Praga serainen friands. Que ce soit vira ou non » en fait, rares sont exis qui crolent à son historier — Tomorove est très râche pusqu'il a neut couvonnes d'or étine-tantes, ce qui représente neuf fois plus que la fortune de qui que ces oit à Etilosés. On pourrait penser qu'un homme aussi accè es oit à Etilosés. On pourrait penser qu'un homme aussi accè ces oit à Etilosés. On pourrait penser qu'un homme aussi accè ces oit à Etilosés. On pourrait purse qu'il est plus repoussant c'est que personne ne veut de lu prace qu'il es plust repoussant.

Par alleurs, Plotr a des critères incroyablement rigoureux concernant les membres du sexe faible Une avequel depouvrue de nez aurait pu jeter son dévoit sur lui, mais le marchand préfère les femmes délicates: Il n° plus jannais été pareit depuis qu'il à rencontré une Bretonlenne à Erengrad Tomorov réalise que le temps tul file centre les dugis; s'il ne sera pas toujours jeune et séduisant. Il doit se trouver une femme, et surroui, une qui térondre à es critères visites.

Heureusement, il y a blen quelqu'un qui correspond à ce profile à Zhidosis, une jeune fille en fiere du non d'Anya. I s'est déjà entretent une bonne douzaine de fois sive son père, et si l'homme perse qu'il ferait un beau parti, essentiellement à cause des pièces étinciates que le marchand a offertes en tant que doi, Anya l'h repoussé à chaque fois. Quelle que soit la somme offerte par Tomorov, la fille l'éconduit à chaque fois. Un homme qui surait un fille. C'est loise une question de semas las par Tomorov. Il aura la fille (c'est loise une question de semas las par Tomorov. Il aura la fille. C'est loise une question de semas las par Tomorov. Il aura la fille.

Et l'heure est visiblement arrivée Tomorov a vu son village se remplir de voyageurs. L'arrivée des seigneurs sylvaniens, des mise reux de l'Empire et des quelques parasites a tait germer une idée dans son esprit.

Tomorov salt que toutes les décennes, les villageste offreut une leurs filles en sacrifice à la Socière Noire, cer dans le cus consulte, la socière réague de rous les mauditre Quand la Socière noire, et au le consulte de la consulte del consulte del la consulte del la consulte del la consulte de  la consulte de la consu

Tomorov salt que la Sorchère Noire n'est pas directement implieré : cet impossible, car le village la so flert une jeune fille il y a trois étés du celus. Le problème a donc forcément une autre par le partier le partier de la contra del contra de la contra del contra de la contra del contra del contra de la contra de la contra del contra d

Heureusement pour Tomorov, II a justement un chien particulier rement Indeux. Il The harbouille de peritures noire, utiliée une cotieuse teinaure sur la fourture de sa tête et colé des morceaus de verse sus son pelege pour limiter la glace. Ensuite, I a envoyé le chien faire des condes autour du village pour terrôfier les habitants ce chien n'est particulièrement en vivi de ce changement de programme dans sa vée habitacielement confortable et considére programme dans sa vée habitacielement confortable et considére habitants de la considére de la consid

La pauvre bête n'a pas de chance: comme le simple fait de regarder le Givre Noir dans les yeux signifie la mort, du moins selon les autochtones, ces derniers sont fermement décides a

### ÉVITER LE VILLAGE

Explore le village, n'est pas n'eccsuaire pour que les PJ antivent a la conclusion de la campagne, mais il est probable quils y viendront pour c'hercher Karl avant de se perfere dans les Denis en quête du ganin Par allieur, les personnages sevent peut-étre épuisés et auront sans doute besoin d'un peu de repos avant de poursure leur quète. Finelment, il en autont peut-étre épuisés et auront sans doute besoin d'un peu de repos avant de poursure leur quète. Finelment, li continue peut de la contraint de la comme de la contraint de la contr

Toutefais, les personnages peuvent vouloir éviter l'endroit si le répurgateur ou d'autres ennemis sont à leurs trousses. S'ils répugnent à prendre la voie du confort, les événements commencent à se produire dans le village. Tandis que les personnages fouillent les Dents, ils se précipitent jusqu'à la conclusion de l'aventure. En résumé, l'organe du Chaos - celui de Toblas au Chapitre V - repand l'épidémie et la plupart des croisés meurent victimes de la maladie ou du climat, ainsi que la moitié des villageois. Croyant l'épidémie liée aux apparitions du Givre Noir, les villageois offrent Anya - une jeune et belle villageoise - en tant que sacrifice. Apres lui avoir handé les yeux, quelques hommes maigres l'emmènent jusqu'au Ventre Une fols sur place, Plotr, un homme gras et répugnant qui convolte Anya, s'empare de la jeune fille et s'enfuit avec sa nouvelle fiancée. Les vampires et leurs sbires se dispersent dans la région pour rechercher Karl tandis que les elles sylvains, qui ont falt un long voyage depuis l'Athel Loren, fouillent le Ventre en quête de l'entrée

Tandus que se produisent tous ces événemens, les PJ ont de mombreuses costains de rencontrer quiegluin qui sait où se rouve Karl. Plotr a peut-être vui le gamin se glibser dans les caux sampre peut avoir découver le gamin se glibser du pour finir sampre peut avoir découver le gamin et l'avoir autre pour finir par tomber dans une embuscade tendue par les immondes shéres de l'uperció. Les pensonages peuvent tomber sur l'aifrontement qui à évenute, choise leur camp es apprendire par ou creatif l'ant que les pensonages avoir est au peut en creatif l'ant que les pensonages avrivent au vetent, pout su so ben creatif l'ant que les pensonages avrivent au vetent, pout su so ben

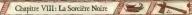
l'ignorer, même s'il jappe, tire sur leur manteau ou laisse un cadeau sur leur perron, ils sont bien conscients de la présence du chien, mais ils ne veulent simplement pas le lul laisser savoir.

### Maintenant qu'on en est arrive la...

En remontant la route ou en sontant des bols, les P) arrivent sur place et personne ne semble se soucier d'eux ni les remarquer Ce n'est pas viniment qu'on les ignore-quelques errains de plus qui arrivent en quête d'une place où s'assecin', voilà qui est on ne peut plus courant désormais. Ils peuvent s'attière quelques signes de tete ou grognements, mais les croisés égarés et les lugulores morts-vunats les lasseste resplorer l'enfort à leur guise.

Tant qu'ils sont à Zhidovsk, les personnages joueurs peuvent faire ce qu'ils voulent, parler aux habitants on en ren faire du tout la section qui suit décrit les divers endroits où ils peuvent atterir Essuite, vois trouverez un breë rindex des personnalifiés les plus importantes. La dernière partie décrit les évênements tels qu'ils se deroulent sei.

Les personnages recherchent sans doute Karl (il faut l'espérer') et une enquête permet de découvrir des indices menant à ceux qui savent où le gamin est parti et les dangers qu'il court.





Zhidovsk est situe au bout de la seule route menant aux Dents de Shargun Guère plus qu'un sentier houeux, elle est juste assez large pour lausser passer deux charlots de front. A l'ouest s'étend une dense forêt de puns, de cedres et de sapins, et à l'est, le terrain monte vers un éperon rocheux que les autochtones surnomment le Poing de Kurshod, d'après un géant tristement célèbre qu'on dit gyoir été abattu par Tor lu-même lors d'une titanesque bataille il y a un millenaire de cela. Les Dents se dressent au nord, couronnes de neige et abritant Sigmar sait quoi

A mesure que la route monte vers le village, les rochers et les arbres épars laissent place à de petites maisons de bois aux toits de chaime. La fumée de feux de bois de pin sort de cheminees de pierre, nappant la localité d'un rideau bleute. Quand on s'avance, on volt que les maisons sont très proches les unes contre les autres, comme si elles se serraient pour avoir un peu de chaleur Au bout de la route, on trouve une douzaure de hâtiments orientes en direction du chemin. Quelques sentiers passent entre les edifices, mais ils sont couverts de neige et de glact

Comme décrit auparavant, le village est envalu de vampires et de croisés qui encombrent les rues et les allées, les habitants étant obliges de se frayer un chemin parmi la foule. Il n'y a rien de très intéressant lei La plupart des hâtiments sont les demeures de rudes familles endurcies par la rareté des vivres et le froid oppressant

#### 1. La Tétine de Taal

Dressée parmi le plus dense noyau de bâtiments au centre du village se trouve la Tétine de Taal. Son nom préverencieux lui vient d'un jeune prêtre de Taal qui a perdu son chemin, ivre, et a été retrouvé sur ce site même dans une position compromettante et qu'il vaut mieux ne pas mentionner. En honneur du prêtre buveur de levas, les habitants ont érigé un autel

La Tétine de Taal est une taverne frachement construite. Vieille d'une décennie à peine, elle ne montre presque aucun signe de degradation. Bâtie en bois de pin sur des fondations de roche poire, elle a un toit pointu recouvert de mottes. Une cheminee tordue se dresse sur le toit derrière le bâtiment. Le fover de la cuisine émet en permanence une épaisse fumée

L'entrée principale de cet endroit est une simple porte placée sur une vaste dalle qui sert de porche. Une enseigne representant un homme cornu dont un loup tête le sein est suspendue au-dessus de cette porte. Derrière le batiment se trouve une petite écurie ou le jeune Rencle (un PNJ particulièrement mintéressant) s'occupe des chevaux des rares visiteurs

Juste derrière la porte, on trouve une vaste salle au plafond parti culièrement haut, à l'exception d'une zone près du fond qui sert de demeure à Janz, le proprietaire. Des tables et des bancs sont disnosés en lignes et le sol est un melange boueux de vieille paille, de divers fluides et de mottes et morceaux impossibles à identifier On voit un âtre pourvu d'une broche à rôtir dans le mur du fond. et un garçon se trouve juste à côté, occupe à cuire un cochon, une chèvre ou quelque autre animal sur le feu fanz s'occupe du bar, lequel n'est qu'un tas de pierres devant un amas de fûts bouchés et renverses sur le côte

#### Comment utiliser la Tétine de Taal

Dans des circonstances ordinaires, cette taverne accueillerait les habitants du cru et les rares trappeurs qui vivent dans ces hauteurs: elle serait par consequent fort peu peuplée Toutefois grâce aux squatteurs qui ont décidé d'établir lei leur nouvelle crypte. le site de leur révélation ou le théâtre de l'accomplissement de leur grande prophétie, la Tétine de Tual est bien plus affairée que d'habitude

lanz et Rencle

Janz accueillerait normalement n'importe quel habitant de la ville dans son fover, car II sait que même ceux qui ne viennent ici que pour profiter de la chaleur et du toit sans avoir de quoi naver peuvent toujours participer à la bonne marche des affaires Certains d'entre eux, à force de regarder ceux de leurs pairs qui viande, finissent par craquer et offrent de le rembourser plus tard avec intérêt, ou en travaillant, plutôt que de payer sur-le-champ. D'autres le remboursent en racontant des histoires ou en encourageant les autres à hoire. Du moins en temps normal

Maintenant, tandis que l'épidémie de l'organe du Chaos se répand comme un feu de forêt, et avec les créatures de la nuit qui s'aventurent parfois dans les environs pour chercher des groupes de projes faciles, lanz préférerait filtrer de maniere un peu plus stricte les clients à l'entrée. Le problème, c'est qu'il n'a ni la force ni le courage de le faire. La Téttne de Taal est par conséquent un microcosme idéal représentant la ville dans son ensemble, et l'endroit ideal pour melanger les divers habitants de la ville, qu'ils scient permanents ou temporaires

Le timide Rencle represente la première ligne de défense fragile. utilisant sa fourche pour repousser les autochtones qui semblent malades ou les quelques croisés trop faibles et mai nourres pour être découragés sans combattre. Dès que quelqu'un est armé. semble avoir de l'argent ou être en bonne santé, le jeune homme le laisse passer avec un grondement maussade et craintil

Une fois à l'intérieur, Janz observe les personnages avec un regard avide mais toujours suspicieux. Il exige de l'argent avant même que les personnages ne puissent s'asseoir et va vite les cacher derrière le bar avant de revenir avec de la biere trop légère du pain rassis et des lambeaux de chair pleins de grausse issus du dernier animal rôti à la broche. Il peut être utilisé pour représenter la paranoïa, mais aussi le désir de gagner de l'argent des commercants de la ville qui veulent échapper à l'enfer qu'est devenu leur fover si le besoin s'en fait sentir





On trouve souvent ici les habitants les moins fortunes mais toujours en bonne santé. Ils y cherchent refuge, car l'endroit est réputé être exempt de contamination. Les personnages peuvent obtenir de ces quelques individus un aperçu des personnalites du village, apprendre tout ce qu'il y a à savoir de la fête à venir (excepté son but et ses conséquences), se faire foudroyer du regard en mentionnant le Givre Noir et recevoir les informations qui survent au prix d'un test de Commérage Difficile (-20).

#### Rumeurs avant la réunion du conseil

Ces rumeurs peuvent être glances avant que les habitants de la ville ne se solent réunis pour gérer l'apparition du « Givre Noir ».

Oualp, y paraît qu'on vit une bien triste époque. Peutêtre que l'dernier cadeau n'a pas suffi

Un clebard? Nan, j'en ai pas vu, mai, d'chien. Et même si j'en avais vu un, j'en parierais pas. Tout comme je n'parierais pas de Celle Dont On Ne Parle Pas.

Mon gars, c'est un forestier, et y dit qu'il a vu l'peuple de la nuit, là, à s'promener partout. Y cherchent quèqu'chose, bour sur

J'ai ou' dire que l'Tomorov avait d'mandé la main d'l'Anya à son paternel. Dommage qu'y soi aussi latd qu'une crotte sèche dans le nez d'un mort, famais elle en voudra, la pauv' gamine.

#### Apres la réunion du conseil

Ces rumeurs peuvent être glanées une fois que les habitants se sont réunis pour gérer l'apparation du « Givre Noir »

C'était Tomorov. C'est l'frangin qui m'l'a dit. Il est au conseil. Y disait que l'dernier cadeau avait pas suffi, et c'est c'aue j'dis depuis l'début Alors du coup, ben faut une nouvelle fête. Ca s'fera d'main, l'crois ben.

J'al entendu dire que ce coup-la, fallait en choisir une qui soit vraiment une beauté, je sais pas trop, je trouvais la Gretchen plutôt bien faite. Mais ce coup-ci, c'est l'Anya. Si c'est pas une bonte. Un ange, que c'est, l'Anya.

La grande fête, bein? Ben, c'est... C'est pour attirer la chance, vous savez. Quais, la bonne fortune comme qui dirait. On habille une fille, pis on la promène dans toute la vile, pis on l'emmene dans les bois, pis là... Ob ben, c'est pas l'tout, faut que j'rentre, moi.

#### Valin von Carstein

L'un des vampires, un Von Carstein du nom de Valin, ne fréquente l'endroit qu'à cause des origines pseudo-religieuses de la taverne. Frant incapable d'entrer dans un sanctuaire voué aux dieux antiques, il trouve très amusant de se detendre dans le coin d'un etablissement qui tire son nom de Taal. Cependant, il ne vient pas tion passionnante qui connaît hien l'histoire, la philosophie, la religion et l'art. Si les personnages mentionnent Lydia en sa présence, il admet qu'il vient de la même règion, mais donne l'impression que « sa parente noble » est plutót » banale » et « factico S'ils affirment l'avoir vaincue ou avoir fait échouer ses plans, il devient plus antical et ne voit aucune autre raison de cacher le fait qu'il est un vampire. Après tout, ils devraient être capables d'euxmêmes de savoir combien font deux et deux. Si un personnage parveneit à l'impressionner in prix d'un test de Connaissances académiques Très difficile (-50) consacré à l'un des sujets sus ucutionnés, il deviendrait tout à fait amical et serait prêt à discuter des intérêts varies des cinq lignées vampiriques

Valin connaît les convictions de chaque lignée concernant Karl et la prophétie, et il évoque sans subtilité la localisation des vampires, leurs croyances, leurs forces et autres (voir l'encadre Valin la balance) Bien sûr, plus il parle à un personnage donné, plus il s'entiche de celui-ci, ce qui signifie que l'infortuné

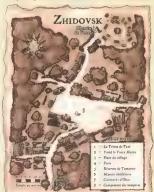
Interlocuteur peut s'attendre à une visite de Valin dans les jours qui viennent. Le vampire a bien sur l'intention d'ajouter le charmant et erodit personnage à la liste de ses nouveaux nes

Rices sont les croisés qui sont encore en assez bonne santé, assez bun nourris qui possedent assez de monnaie pour passer malgré le fragile rempart que representent la fourche de Rencle et Pair revêche de Janz. Toutefols, on trouve ici ceux qui étaient de talentueux artisans ou possédaient un peu de blen avant de rejoindre la Croisade. Ces gens sont les membres du culte qui espèrent le plus voir revenir Karl Un test de Charisme Assez difficile (-10) permet de convaincre ce genre d'individu que les personnages sont eux aussi des croisés, ce qui leur permet d'apprendre toutes les informations qu'ils pourraient également obtenir sur la place du village (voir lieu 3) Si les personnages ont été decouverts par le passé ou accusés par la foule d'être des ennemis de Karl, il leur faudra aussi réussir un test de Charisme Assez difficile (-10). Quoi qu'il en soit, s'ils cherchent ici leurs réponses - plutôt que sur la place - les personnages peuvent éviter les pires effets des nula dies provoquees par l'organe du Chaos

Si les personnages se sont lies d'amitte avec certains membres du concile de la Croisade, ils peuvent également les retrouver icl si vous le desirez. Dans cette aventure, on suppose que le concile membres ont tous conni un sori terrible. Ce scenario n'est pas obligatoire, mais c'est l'issue la plus agique pour ces tous berces

#### 2. Yevid le Vieux Matou

De l'autre côté de la rue, en face de la Tôtine de Taal qui semble agreable en comparaison, se trouve un bâtiment de bois affaissé et au toit pourn. Il semble accroups sur ses fondations comme une vieille bique obèse, pleine de pustules et de sinistres secrets. Il est tenu par Helga Yevid. Avant l'affluence recente, le dernier client a













#### Les vampires en général

Lee pousse, des vandus des baijus lissus unt et contactes et robernes de l'extrese, du gettim arms que du fait que les verificit un bour le proposition de le proposition de l'extrese de l

#### Les Von Carstein

forms, rean simplement pures que et folius interesse de et pres a quelque chouse est que est sunt la paire et orquière. Persamelhoment i en en cris passe es connegit des problèmes es est un préviouvojen unes mants - Quandoui un insussi interpris que moi, on realise que de requise plenes en peuvent pomins comer un produce la venitive complexe de Denaine. Mus este un estat per a la complexa que des requires plenes en peuvent pomins comer un produce la venitive complexe de Denaine. Mus este un estat per a la complexa que de la complexa de la complexa que de la contra un legionar cocordinario conservar estatuente de care expansitivo de la complexa de la complexa de la complexa que de la complexa que la complexa de  la complexa de  complexa de la complexa de la complexa del complexa de la comp

#### Laborinance

Covering search state, double articles paractised in a figure of Linear a very lears, charmants objectly. For which dier quelles ammenting a commo quelque bornies en tespolechair et greiks anient is sover quelques montels a la velonte progle pan arriver progress. Proposes, que i ra tre especialism est platol le guarri progres de les seclaire. O rous cherches lein coche e set cela are relacious funtation en sole et dout les cochers and de bours pennes hommes.

#### Nécrarques

Lin Leiter en, qui ana sequence a definition, gerene stati amanade de ein profetto et condiciat le gana i emme horantaria de proprie deimo e gano a discarrer est el lecho horantaria de proprie deimo qui antima destrugior est es dicisse Vaix neuro aucus mil a reconative sur chiante centrer de program cerdified el se clausetique sont de miceritare de septembre amine Erro colarizzator di ciente (se cadines ambiantes non aucus situa-

#### Stryges

Is sent relationent credules. Los el lates regulando de servicios sont differentente sobre dificio, con est el volt tomo con tentro de la paramente especial por la paramente de la para

non passe, la unit dates sette person et al. la execution, notacitation, letros blombe, la tria adiffuses a deriver, in itala lui assess. La legende lo, ale prétend que c'est la culsine de la graisse Helgia qui la nie, mis certains spéculent heucroup sur la vancifié de la vaille hique et ses hessins contreux. Quoi qu'il en soit, la plupart des habliants du re proférent travener la rue plutó que de passer ne serant e que dans l'embre de ce endron liquibre. Peut-être que les nouveaux venus ferialent de mise s'il ne fissant pas aussi fondi le nouveaux venus ferialent de mise.

En realite, *tevid le Vieux Matun* (l'origine de ce nom s'est perdue depuis longtemps) est un endroit aussi sûr que le reste de la ville. Il est virsi que Shenk y est nort: il hante toupours le grenier où il s'est pendu. Il n'y avait là aucun acte criminel, juste un bon vieux soit ule.

Le bătiment est em mauvals état. La porte d'entrée, qui n'a jamuls très blein fermé, est pourvue d'un lien de ceiur qu'Hétga attis he a un piquet en guise de loquet. Un peut couloir ouvre sur une numoscule saile à manger et la cuisine qui la pouxie. Un evolier etroit niène aux chambres de l'étage, lesquelles font toutes l'ace a un couloir central orne des grossiers tableaux d'Hétga représentant la vie de ses opous bien-aimes.

Helga dispose de dix chambres, chacune louée à un prix raisonnable (7 sous) qui comprend également le petit-dejeuner. Ceux qui parent pour la semune ont droit i un changement de draps (des draps sales contre d'aurres draps sales) et un seau d'eau chaude les jours de léte pour honorer les dieux.

tes pièces seralem pluids confortables sans fodeur de pourmuse et de vexes framque las commod que pesces sont nois de monissaure Un individu emergeneura pesti devader de na gratter la surface. Il mandio de mergeneura pesti devader de na gratter la surface, il apparation de la compania fer même godi Feliça, aventi tous ses hôtes de ne pas regarder sous les lits, car adjound fluid, ayant quarantis-enq ams, elle est hien trop vielle pour aller furvier en dessous et en extiger les sont lasses à votre imagination pervene, mais nous vous voige-rous our egeneraces portion d'élements satiologiques, avec une petite touche d'os pourrs, de vieux chilfinos et une pomme de merce l'appert ainstine qu'à et de donné avon se l'appert per la petit de la consideration de vieux de l'appert de l'appert ainstine de voie le francise sous les fragiles histes di

#### Comment utiliser Yevid le Vieux Matou

Bien qu'il y ait beaucoup de visiteurs à Zhidovsk, rares sont ceux qui ont assez, d'endurance pour passer la nuit ici, sans parler d'avoir assez d'argent pour une telle extravagance. Comme elle n'a jamais baissé les prix, la conscience d'Helga la travaille na pou en particulier quand on trouve chaque matin un cadavre dans une rue, mais comme le disait son cinquième man Grouse, « Charité ne remplit point porte monnule »

Si les personnages ont de l'argent a dépenser, ils peuvent faire de cette pession leur quartier général Euchrioir i test pas s'és conforrable, mais c'est un fleu súr oi se brancader discrétionnent a les choses tournert au vinaigre Helga est ai fancanet qu'elle ne remarquera pa, les modifications mineures (comme les planches choises aux feribres crassessesse) exprésentain en pas avoir vu les plas importantes (comme la nouvelle baire de renforcement qu'ille nimes - n'els hai fascent nouver s'el de les covonaul.

La pension est ou deviendra également le foyer temporaire de tout autre adversaire pourchassant les personnages ou Karl depuis les chapitres précédents et A) étant en vie, B) ayant un peu d argent, C) ayant un penchant pour les logements humains (c'està-dire pas les elfes sylvains). L'exemple le plus récent et immédiat d'une telle personnalité est le répurgateur Vanderhoff. Si Vanderhoff se joint à Frank pour traquer les personnages jusqu'au village, c'est là qu'il vient loger pour la nuit. Les personnages peuvent être sur le point de sortir par la porte quand Vanderhoff vient y frapper, à moins qu'il ne les croise dans le couloir au moment où Helga le mêne à sa chambre. Une bataille désesperée eclate alors immediatement dans l'étroit couloir, ou Vanderhoff aura du mal à manœuvrer avec son encombrante armure et sa grande épée ( 10 à tous ses tests de Capacité de Combat), mals où un seul personnage pourra l'affronter à la fois. Si Frank l'accompagne, il s'enfuit des que Vanderhoff engage les hostilités et on le retrouvera ensuite sur la place du village, se lamentant parce qu'il est revenu à son point de départ.

#### 3. La place du village

Entre la pension et la seule taverne du village se trouve la place. Elle n'à n'en de géométrique, cur il s'agit simplement de l'esquisvide entre des bâtiments entourant un grand puis. Quelques etforts peu enthousiastes ont été effectués pour paver l'endroit quelques pierres dépassent encore de la boue pour ténioigner des louables intentions des villages.

Normalement, cet endroit est vide à l'exception des matrones qui viennent de temps à autre puiser un seau d'eau, mais depuis que les gens ont commencé à arriver, c'est sans doute le lieu le plus noir de monde du village. On trouve dix personnes au mêtre carré et un étroit sentier rempli de débris et de saletés serpente parmi la foule compacte et souffrante. Parmi ces gens, on voit se déplacer les chefs autoproclames et volubiles qui invoquent sans cesse le but de la Croisade, prechant le retour de Karl et l'imminence du Salut. Pourtant, chaque jour connaît son lot de nouvelles victimes du froid impitoyable, de la faim et d'étranges maladles, malgré les feux fumants et les maigres provisions distribuées à la foule. Des corps sont abandonnés là où ils sont morts et on murmure que certains désespérés ont commencé à se nourrir de la chair des radavres. Depuis l'arrivée de la Croisade, les habitants ne viennent plus très souvent ici, et quand ils le font, c'est simplement en longeant l'endroit pour se rendre à la Têtine de Taul. Par ailleurs, la plupart ne pensent pas qu'une chope de kvas vaut la peine de braver la foule

#### Comment utiliser la place du village

Cette zone est l'endroit do ilse PJ auront le moins de mai à dévour virt ce qui se passe enzichemen. Autour test rési nécessaire pour côtenir les informations autoantes, un peu de gertilless, manu putit a un goil immonée 3, de nouriture ou d'une couverture suffit à obtenir autant d'informations que les PJ en veulent. Le place est galement l'endroit je loui dangeveux où nasembler les indices chaque information obtenue en parlair à un croide – al narque qui parle un test d'Abdumnes pour éviere de contracter la narque qui parle un test d'Abdumnes pour éviere de contracter la variole verte, la pourriture de Neiglish ou le scorbut dément (voir WDR, page 136). Déterminez à l'aide d'un jet de dé de quelle utulable il sagit l'Irang une des Pl peuvent parter a on membre du culte manifestant les symptômes de la variole verte mais finir par contractre la pourriture de Neiglish.

Ou set Karl? Jesis point Y nous a continents fel y'a une fune ou deux, j'avants point rities avec un arienties qui flanche de plus en plus et plus y nous laisses. Jesis point pourquist Ah. Ah. 411 1 10 Moh. Le VI.A. L'DEMON ELOGORE-ELE CHASSES (11 10 Moh. Le VI.A. L'DEMON ELOGORE-ELE CHASSES). (11 10 Moh. Le S. L. La., Ah., c'est vous., Qu'est-ee que flut estat, dell'è It pis qui vous éter. Z'avec-pas un prit queque chose?

Depuis combien de temps Karl est-il parti? Oh, cela fait une semaine tout juste, mon bon monsieur. Oul, une bonne semaine A moins que ce ne soit deux?

Dans quelle direction est-il parti? (Uniterlocuteur tente désessperenent de dissumider les marques vertes qui recouvrent son visue et ses mains.) Je ne saurats pas le dire Il semblail en quéle de quélque chose et il disait que sa destinée l'aitendait tout près Notre destinée, en fait l'écst le vieux Shuck qui lul a servi de guide. C'est le chasseur local Il dont derrière le sanctuaire. Je ne sas pas sa le vieux shuck que d'èn veron.

Est-ce que quelqu'un les accompagnatt? Ouais m'sieur, une douzaine de nos meilleurs guerriers. Y'a pas meilleure protection, inspirés qu'y sont par sa divine grandiosité et tout ça.

Quience que c'est que cette bistoire de destinée ? Purriquei dessos intes là Citardecoucier gartie ses fornoches et souille de temps à autre sa culotte. Le jeune mait ; dut que l'écrésteur ; a envoyé des c'hecs (a peut vouloir d'ine qu'une chose. c'est dans ces rocs-là qu'ils comiéte va r'tomber, pour sût. Ou qu'elle est déja nous chercher et qu'y nous enumènera dans l'erel avec lus jusqu'à la comiéte.

#### La source du Mal

Les PJ qui ont déjà quelque expérience avec les maladies du Vieux Monde peuvent comprendre l'indice que lichte un des crousés au sujet du goût hornible de l'eau du puis. Même s'in n'y pensent pas mais commencent à s'enquérir de la source potentiele de la maladie, les personnages qui réussissent un test de Soins Assec d'ifficile (-10) resilient qu'un pais containnié est une méthode courante pour repandre les épidémies. Pinalement, ceux qui réussisent un test de Perception Très d'ifficile (-40) remuquent que les croiles qui destinaire de l'indice d'indice d'indic

Si les PJ descendent vraiment dans le puits, reportez-vous aux informations de la section suivante, Le puits.

#### 4. Le puits

Descendre dans ce pults étroit devrait représenter un vrai defi-Tout d'abord, la corde est pourrie, ce qu'on neut remarquer en réussissant un test de Perception Assez difficile (-10) Quiconque est plus lourd qu'un elfe ou un halfling la fait casser, et ceux qui se trouvent alors dans le seau tombent au fond, ce qui attire 3d10 croisés (dont la survie dépend de cette eau). Ceux-ci submergent les PJ restés au bord et attaquent sous l'emprise du chagrin, du desespoir et de la démence (utilisez le profil du Mendiant de WJDR, page 232). Quiconque était accroché au seau quand Li corde a cassé don réusar un test d'Agilité Très difficile (-30) pour s'agripper au rebord du puits ou à l'armature de bois qui le coiffe, et effectuer ensuite un test de Force Assez difficile (-10) pour y rester accroché. Ceux qui ratent un des tests tombent dans le puits Un halffing coute des douze metres que represente la profondeur du puits, ne subissant que la moitié des dégâts dus à la chute grâce à la présence de l'eau au fond N'importe qui de plus gros reste



coincé dans le puits à trois mètres de profondeur, subissant 3 points de dégâts d'impact (dont certains peuvent être amortis par l'Armure) et 3 points de dégâts qui ignorent l'Armure (dus à la brusque torsion d'un membre, etc.). Le personnage doit alors réussir un test d'Agilité pour s'extraire du puits. Ce test est affecte d'un malus de -1 pour chaque tranche de 500 g de poids au-dessus de 60 kg ou d'un bonus de +1 pour chaque tranche de 500 g audessous de 60 kg

Sans corde, descendre dans le puits nécessite un test d'Escalade Assez difficite (-10) pour chaque tranche de trois mètres parcourue. Ce test est affecté des mêmes bonus et malus que celui nécessaire pour s'en extraire et décrit ci dessus

#### L'horreur dans le puits

Bien que Ruprecht son l'instigateur de bien des incidents et événo ments malheureux ces derniers mois, la situation a rapidement échappe à son contrôle à la mort de son serviteur Tobias. L'organe du Chaos qui a émergé du cadavre a fait de son mieux pour revenir auprès de son maître, mais son voyage dans les désolations l'a déterioré. l'éloignant de plus en plus de la nature de Toblas au lieu de l'amener à lui ressembler de plus en plus. Peut-être la chose a t-elle été soumise à la malepierre, à moins qu'elle n'ait passé la nuit dans une clairière maudite ou qu'elle n'ait tout simplement été endommagée en fuyant les PJ. Quoi qu'il en soit, plutôt que de grandir pour devenir une nouvelle version de Toblas, comme il se doit pour un organe du Chaos, la créature a lentement dégénére pour ne plus former qu'une masse vaguement humanoide d'os, de tumeurs et de cheveux

La creature est maintenant victime d'un terrible conflit inteneur Elle se soussent que son hôte était censé se contenter de suivre le garçon et de s'assurer qu'il arrive au Kisley, et pourtant, elle sent que quelque chose d'autre était supposé se produire, peut-être etait d prévu qu'elle s'empare du gamin une fois arrivée à Kislev et l'escorte jusqu'à la tour de Runrecht? Appréhendant avec difficulté ses souvenus humains et ne reconnaissant que vaguement son environnement actuel, l'organe du Chaos a réussi à parcourir plusieurs centaines de kilomètres jusqu'à cette minuscule ville en rampant, glissant et mangeant ce qu'il pouvait, tout en suivant la pate de Karl.

Quelques jours à peine avant l'arrivée des PJ, la chose s'est glissee parmi les croises endormis à la faveur de la nuit, suivant l'odeur de Karl Jusqu'au puits où certains de ses gardes du corps s'étaient arrêtés pour boire. Au même moment, toin dans les bois du nord. Karl est entré dans le lac et a nagé dans les profondeurs jusqu'au Ventre. Naturellement, c'est ce lac lui-même qui alimente la nappe d'eau à laquelle le puits est relié L'organe du Chaos, grâce à ses cils et à ses autres organes sensoriels primutifs et régles sur les déplacements et l'odeur spécifiques du jeune garçon, a soudain détecté qu'il était tout proche! Incroyablement proche, même! Dans un joyeux élan de désir, de faim et d'allégresse, il a plessé jusqu'au puits et s'est laissé tomber dans ses profondeurs aqueuses, croyant que le garçon s'y cachait. Une fois arrivé en bas, la chose était prisonnière, incapable de se déplacer en direction du garçon mais toujours à même de le sentir grâce aux minuscules russelets d'infiltration qui alimentent le puits. Ainsi, subissant ce qu'on pourrait appeler une crise d'abattement et de désespoir, alternativement trop faible ou trop démoralisé pour ressortir du puits, la pathétique créature se contente de peser de tout son poids sur le fond du puits, s'efforçant d'atteindre ce qu'elle considere comme son objectif et empoisonnant du même coup l'eau où elle repose La vie d'un organe du Chaos n'est décidément pas facile.

#### L'organe du Chaos

L'organe du Chaos dispose d'une intelligence rudimentaire concernant tous les sujets à l'exception de Karl Si un PJ descend dans son antre il tente de le dévorer parce qu'il a faim. Si c'est ce PJ qui a donné le coup de grâce à Tobias, il suscite une pulsion primaire a mi-chemin entre la soif de vengeance et l'adoration aveugle, un besoin urgent de le remercier de l'avoir libéré du corps de Toblas

Quoi quil en soit, cette emotion a un effet particulier chez l'organe du Chaos il est encore plus enthousiaste à l'idée de dévorer le PJ et bénéficie d'un bonus de +10 à toutes ses attaques contre lui.

Si aucun PI ne s'aventure dans les profondeurs du puits, la chose en émerge et provoque la panique pendant la fête (voir Évenement 6: Le festival des horreurs, page 257). Cet organe du Chaos a le profil spécifique présente ci-dessous.

### Caracteristiques

131 22 35 (1)

#### Talents: Coups puissants

Traits: Armes changeantes, Armes naturelles (pseudopodes repugnants). Aura démonlaque Effravant, Forme changeante, Porteur de germes, Vision nocturne

Attaques: 3: Mouvement: 2. Points de Blessures: 16

Armes: pseudopodes repugnants (1d10+6; immobilisante ou lente ou percutante ou peu fiable ou rapide)

#### Armes changeantes

L'organe du Chaos produit de nouveaux pseudopodes et absorbe les anciens de manière rapide, répugnante et aléatoire, chacun semblant se tordre de sa propre volonte. Chaque attaque qu'il effectue bénéficie d'une qualité d'arme aléatoire, mais ces qualites ne persistent pas forcément d'un round à l'autre : lors d'un round, toutes ses attaques peuvent avoir la qualité immobilisante tandis qu'au prochain, aucune n'en bénéficiera. Jouez 1d10 pour deter miner la qualité d'arme pour chacune des attaques. Sur un résultat de 1 - 2: Rapide: 3 - 4: Percutante: 5 - 6: Lente: 7 - 8 immobilisante et 9 - 10: Peu fiable (sur un résultat de 96-100 lors d'une attaque, au lieu de s'enrayer comme une arme à feu, son nombre d'Attaques est réduit de 1 jusqu'à la fin du combat actuel).

#### Forme changeante

La forme de l'organe du Chaos est changeante Il ne peut la contrôler et de nouveaux appendices lui poussent constantment tandis que d'anciens disparaissent. Chaque jour (voire plus frequemment si vous le désirez), il manifeste 1d5 nouvelles mutations et en perd 1d5 anciennes. Tirez sur la table de mutations de votre choix, mais si vous avez le Tome de la Corruption, préférez la table des mutations de Nurgle page 42.

#### Porteur de germes

L'organe du Chaos porte le mal à l'intérieur de son organisme et le manifeste dans le monde extérieur sous forme de pestilence et d'épidemie Ceux qui passent plus d'un jour dans un rayon de cinq cents mètres autour de l'organe du Chaos doivent réussir un test d'Endurance Très facile (+30) pour éviter d'être victimes d'une maladle spécifique (bien que dans certains cas, comme pour les Démons du Chaos, cette maladie puisse changer d'un jour ou d'un le rayon de cinq cents mètres, il doit refaire le test la difficulte augmentant de 10 à chaque jour pour un maximum de 30 soil un test Très difficile. Le rayon de la maladie peut varier s'il y a du vent, si le terrain est degage, etc

#### 5. Les réserves de Tomoroy

Juste au sud de la place du village se trouve un bâtiment de bois trapu et pourvu d'un toit en ardoise. Le nom « Réserves de Tomoroy e couronne la représentation d'une pioche de mineur. d'une meule de fromage, d'une hougie et d'un rouleau de corde sur l'enseigne placée devant le magasin de Piotr Tomorov II gère cette boutique pour s'occuper quand il n'envoie pas des cargaisons de grasse d'oie à Prang.

Une fois entré, il est impossible d'ignorer l'odeur et le bruit L'endroit empeste la graisse rance et la fiente d'oie, et résonne des



caquetements des ones versant de derrière un rélectif au four. de la bossique. L'induit des encountes d'un vai mellennée de produse part et d'autre des etageres supportant un las d'objets heteres lites. On peut trouver à peu près n'inportant un las d'objets heteres lites. de l'Arenai du Vieux binnée un, bien que tous ces objets soient de de l'Arenai du Vieux binnée un, bien que tous ces objets soient de print normal, or a los dies s'abiliterent blaisses par l'ormorre qui se prépare à liquider son stock avant de s'enfuir dans les jours qui venneur.

Derrière la boutique, une gange plus imposante encore contient les plus importants trésors de l'immora, ses deux oblustes chevaux de trait. La grange est fermée à clef et barricadée en permanence, en particulier maintenant, alors que beaucoup verraient dans less chevaux le moyen ideal pour s'enfuir du village ou apaiser leur falin.

Comme Tomors, passe une grande partie de son temps sur les routes, il emploie son neveu Gregor pour gérer l'affaire en son absence. Tant que les personnages sont en ville, Tomorov s'y trousegalement. Il y a 25 % de chances pour que le marchand son présent dans la boutique s'inon, éest à Gregor qu'is auront affaire.

#### **Piotr Tomorov**

#### Marchand ungol, ex-Bourgeois

Poor est un affevax tax de lard qui n'a physiquement pas grandchose pour lu Dignoble punature de la graisse d'one et des oignoms l'accompagne ou qu'il allie, et les Jeunes filles du village rient vous cape des prodigieuxes vertures qui poussent sur ses protes. Na tete ronde n'est plus dotte que d'une seule dent noire et il est afflige de falluiences, emetant des bruist incongras au moment le monts a propriet il porte une tenue à la mode bretonneume du monsa a la mode bretonneume d'il y a dis nas « composée d'une veste asie, de colânes, d'une coughle sougle et d'un chapeau mou taché dans lequel est plantée une plante souche. Points de Folte 4

Caractéristiques \

CC CT F E Ag Int FM Soc

Compétences: Commérage (Soc), Conduite d'attélages (F+10), Connaissances générales (Empire) (1nt), Connaissances générales (Kilsley) (1nt +10), Guutarion (Ag, Evaluation (Int +10), Fouille (1nt), Laogue (kislevarn) (1nt +10), Langue (reilspire) (1nt), Lievéérre (1nt), Marchandase (Int +10), Metger (marchand)

Talents: Calcul mental, Dur en affaires, Intelligent, Resistance accrue, Sociable

### Combat

Attaques: 1; Mouvement: 4, Points de Blessures: 14 Armes: arme a une main (épée) (1d10+3)

(Soc). Perception (Int), Soins des animaux (Int).

#### Piotr est plutôt riche et possede sa boutque et son contenu. Quand

il voyage, il emmène avec lui son abaque, une lanterne, de la nourfiture et du s'in pour la route. Il possède un chariot et deux chevaux qui lui permettent de transporter sa gralsse d'ole dans les grandes villes sans difficulté. Il a également un pett sachet dus mule dans sa coquille et contenant neul couronnes d'or gitantes

#### Gregor Tomorov Pavsan ungol

Gregor n'est pas partaubrennent undin refore pour le calcol Laseude chose qui empêche les siliques ou de la plumer pendant qui Protr est absent, c'est la crunte du contrav de ca dermar a son retour Gregor mestre un pou moins d'un mêtre qui ret vung et son comps musée le set enfoui sous plusieurs couches de larc Quard in n'es occupe pas de son nucle, on peut le trons e derme la centre for affaire cespioner se aranne gas che d'un diugit pup soteur

## Caracteristiques 1

CT F E Ag Int FM Soc 51 (c. 1) (8 c. 2 2) (88 92

Compétences: Cambage (1) Commerage (Soc) Conduite d'attelages (E., Comanssances generales (Asslev) (Int) Dissimalation (Ag), Équatation (Ag), Escaled (L., Jean (Int) Langue (Kolevarin) (Int, Meter (C., Smirr) (Int) Mathon (D., Soins des ammaus (Int, FID), Survie (Int, FID)

Talents: Dur à cuire Puite, Imitation, Resistance accrue Combat Attaques: 1 Mouvement: 1 Points de Blessures: 15

### Armes: arme à une main (gourdin) (1d10+4)

Dotations
Gregor porte des vêtements de paysan typiques et un honnet de
fourrure, Il a une flasque en cuir pleme de kvas.

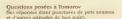
#### Comment utiliser le magasin de Tomorov

En explorant le village les PJ devraient finir par tomber sur la houtique de Tomorov. Ils n'autorit sans dout ea ucune question a lui poser avant la réunion du conseil des villageois durant le deuxième Jour que le groupe passer en ville, Si Tomorov n'i Lin pas là, Gregor pourrait constituer une source d'informations alternative, quotique plus grotesque.









On diratt que vous vous en sortez plutôt bien. Ah, il suffit d'avoir de honnes habitudes de travail, vous savez! Et quelques contacts!

Prairings etcs i sus sur one Celle Dont On Ne Parke Pas exist un auto sacrifice (Cest evident) foras ces gens changes et ces coches poirs Li la maladic. Et le froid! Il fait très froid depuis quelque th bun (II chuchote ) II v a la bête!

Ab oul, le chien Vous savez, nous avons eu une créature qui ressemblait beaucoub au pauvre bâtard auf rôde autour de la ville chien notr, ce n'est pas la bète de la Sorciere Notre Hum. Ca porte malheur d'en parler, le préfère me taire

Vous avez mentionne le fait qu'Anya était le choix le plus évident Mais bien sûr. C'est une belle lille, la fleur du Kisley, vous ne le SAST pas encore? Celle Dont On Ne Parle Pas ne prend que les plus rolles filles. L'avez-vous vue? Anva, le veux dire. N'importe quel homme múr, devant une filte comme celle-là... (Il accompagne son discours d'un claquement de lèvres qui lui fait trembler la deut ) Elle est tout simplement déliciouse

Out est Celle Dont On Ne Parle Pas 2 Eh bien, nous ne parlons pas d'elle, voyez-vous.

Nous avons entendu dire que vous aviez rencontré le père d'Anya dans le but de l'épouser. Hum, Ah Eh bien oul. Et les choses se déroulaient plutôt bien. Hélas, le bien-être de mon cher foyer m'importe plus que mon propre bonheur, bien sûr. Par conséquent, je crains bien de devoir renoncer à elle Mats on ne se refait pas. Je suls comme ca magnanine c'est le mot'

C'est donc pour cela que tons vos produits sont si peu chers? Un effet de votre magnanumite? All' Hea-our Les temps sont durs,

Vous leur avez même donné la corde aut permettra de ligoter Anya quand on la litrera Oui, ch bien, il est difficile de trouver une bonne corde de nos jours. On ne voudrait pas qu'elle... heu, qu'elle s'echapix

Seriez-vous brêt à nous vendre vos chevaux ffût-ce pour une

Les Pl qui réussissent un test d'Intelligence Assez difficile (-10) à chaque réponse peuvent déceler le caractère louche ou mensonger de certaines réponses de Piotr Si les PJ explorent la boutique après ou durant la fête, ils la trouvent fermée, mais curieusement, la porte de la grange est grande ouverte. On ne trouve nulle part le chariot ni les précieux chevaux de Piotr. S'ils entrent dans le magasin par effraction, les PJ le trouvent complètement vide, seuls les objets les plus encombrants et les moins chers avant été laissés sur place

#### Questions posées à Gregor:

Dus eles esus "Hein? Out, moi? Gregor

One faites-pous la? Hein? Oh, je vends des trucs

Plotr Tomorov a t-tl déja parlé d'Anya? Hein? Oh, ouals Y la trouve plutôt mignonne

Piotr Tomorot, a-t-il un chien? Hem? Oh, ouais

On est-Il maintenant? Hein? Ou est qui?

Le chien? Oh, Heu, le sus pas

#### 6. Le sanctuaire de la Dame miséricordieuse

À quelques maisons de la boutique de Tomorov se dresse le sanc tuaire de la Dame miséricordieuse, une petite mission vouee à Shallya. Elle a été fondee par Hanna Reinholt, une misy onnaire de Wolfenburg Hanna est senue dans cette communanté isoles nour repandre la honne parole de la Dame de la Miséricorde et apporter son message de paix et d'espoir jusqu'aux frontieres du Kisley Hanna n'a aurune intention de faire du prosélytisme: ses motivations sont honnêtes et elle espère sincèrement pouvoir aider ces gens. Mais l'isolement, les étranges coutumes et une population avec laquelle elle n'est iamais parvenue à établir réellement le contact ont erodé sa résolution et l'ont antenee à remettre sa foi en question. Pour ne rien arranger, elle a appris il y a quelques mois que son tover avait été devasté par l'Incursion du Chaos et que sa cite avait éte enticirement rasée. Pensant qu'il ne lui restait plus rien au monde, elle s'est cloitree dans son temple ou elle se complait désormais dans son affliction, boit du kvas et se laisse aller, prenant de plus en plus de poids.

Le sanctuaire a etc. sati avec du bols gracieusement offert par un Tomoros aux arrière-pensées libidineuses. Le marchand avait iete son dévolu sur Hanna, mais il ne nouvait supporter tous ses discours sur la compassion et la souffrance Depuis qu'elle a sombré dans la dépression, elle s'est laissee aller et l'endroit est à l'abandon. Les murs autrefois blancs sont désormais décrepits et tachés, et même les cœurs rouves des portes d'entrée sont nuintemant d'un rose delave

#### Hanna Reinholt

#### Moine humaine, ex-Initiée

Hanna est une petite femme compulente aux cheveux blonds clairsemes et aux truits larges et simples. Elle porte une blouse blanche informe maculée de taches. Son embleme en forme de cœur s'est détaché et ne pend qu'à quelques fils. Quand elle s'entretient avec autrui, elle tire inconsciemment dessus. Hanna empeste le kvas et

Points de Folie: 1

#### Caracteristiques

... . . . . . . Compétences: Charisme (Soc), Commérage (Soc), Connaissances académiques (histoire, theologie) (Int), Connaissances genérales

Langue (reikspiel) (Int +10), Lire/écrire (Int), Perception (Int), Soins (Int +20), Survie (Int)

Talents: Acuité visuelle, Éloquence, Force accrue, Grand voyageur, Réflexes eclair, Sociable

Attaques: 1; Monvement: 4; Points de Blessures: 13 Armes: some à une main (massue) (1d10+3)

Hanna porte des habits souillés et pleins de taches de vomissures et de nourriture, et elle empeste l'alcool. Elle a une potion de soins quelque part dans son sanctuaire, sans doute là où elle a laisse son tcône de la déesse. Elle n'accorde de valeur à nen, excepté son

#### Comment utiliser le sanctuaire

47 QQQQQQQ

Hanna ferme les portes à clef et n'en sort que pour acheter du kvas chez Tomorov. Si les PJ l'appellent, il y a 10 % de chances pour qu'Hanna soit sortie, et toutes les dix minutes par la suite, 10 % de chances cumulatives qu'elle revienne. Même si elle est là, elle ne



répond pas quand on frappe à la porte, même si on tape comme un sourd, à moins qu'elle n'entende quelqu'un parler le reikspiel sans accent, auquel cas elle se précipite pour ouvrir et voir ses compatriotes.

Hanna est la meilleure source d'informations pour les PJ concernant la chronologie des récentes épidénues ainsi qu'au sujet de Tomorov et Anya Toutefois, elle est peu susceptible de parler a qui que ce soit à moins que son interlocuteur ne vienne de l'Ostland ou ne réussisse un test d'Intimidation Facile (+20) ou un test de Charisme Assez facile (+10)

Que pouvez-vous nous dire au sujet de la maladie? Je ne sus pas. C'est l'œuvre des Dieux Sombres, je crois .. ça ne peut être que ca Mais pourquoi - pourquoi Shallya permet-elle tant de soutfrance<sup>3</sup> (Elle se met à pleurer doucement) Ça a commencé peu après l'arrivée de ces ridicules croises

Avez-vous tenté d'aider qui que ce soit? Oul, au début. Cette maladie semble si étrange, sl... imprévisible. Je crains que ce ne soit l'œuvre des Dieux Sombres. Dès que l'aidais l'un d'entre eux à se remettre sur pied, il succombalt à une autre maladie

· Lun d'entre eux »? Oui, un des croisés. La plupart sont atteints, mais certains habitants du village l'attrapent aussi Oh. Oh, non. Vous ne croyez pas que. . Peut-être que c'est la punition qu'envoie Shallya à ces pauvres fous pour avoir suivi ce faux prophète, cet enfant, au lieu des enseignements véridiques? (Une étincelle d'espoir apparaît dans son regard mais s'éteint rapidement.)

Y a-t-il des gens qui viennent prier ici? La plupart ont peur de sortir de chez eux, avec tous ces croisés et ces étrangers. Tomorov venant tous les jours autrefois. Il m'apportait de gentils cadeaux C'est une belle âme. Dommage qu'il ait des. Enfin, dommage qu'il soit ainsi (Sur ces mots, elle frissonne au souvenir de l'aspect répugnant du marchand.) Oh. Et Anya aussi

Anya vient vous voir? Eh bien, elle venait plutôt pour recevoir mes conseils et pleurer dans mon giron, la pauvre petite. Elle avait peur que son père ne la marie contre son gré. Elle ne voulait pas me dire à qui Mais elle me disait qu'elle le détestait. Et ensuite, elle se remettait à pleurer et demandait pardon d'éprouver de la haine (Sur ces mots, elle a un petit rire lugubre.) Elle me rappelle celle que j'étais avant de venir dans cet enfer.

Savez-vous quelque chose au sujet de Celle Dont On Ne Parle pas? Qui ça? Désolee, mais je ne suis arrivée icl qu'il y quelques années. Ces pauvres gens ont tant de superstitions curieuses; je ne peux oas tous les garder dans le droit chemin. Quelques mois avant que je n'arrive ici, j'ai entendu dire qu'ils avaient organisé une fête comme celle-ci, je crois. Je ne sais pas en quoi cela consistait, mais les gens l'évoquaient. . ou plutôt ils fassaient de leur mieux pour éviter le suiet. Des gens bien étranges

#### 7. Les Curiosités d'Olav

l'in peu à l'écart de la route principale et enfoui sous un tas de petites maisons se trouve un édifice peu impressionnant. Aucune enseigne ne vient annoncer la nature du bâtiment, bien qu'une rune en khazalid, un « O », obscurcisse la porte d'entrée en hois. Comme quelques édifices de Zhidovsk, cette maison a un toit pointu recouvert de tuiles en ardoise De petits visages démonaques sont visibles dans les ombres, aux endroits où le toit recouvre les murs exterieurs, et si l'on observe les lattes de bois des murs, des visages et des volutes étranges apparaissent dans le gmin

Ce lieu s'appelle les Curlosités d'Olav. Homme secret au passe mystérieux. Olav est arrivé à Zhidovsk vingt ans auparavant. Il a bâti son échoppe en trois mois seulement, et peu après, des chariots sont arrives de Praag, pleins de caisses, de boîtes et de tonneaux Des ouvriers silencieux ont dechargé la cargaison et emporté precautionneusement les marchandises à l'intérieur Deux semaines plus tard, ils repartaient de la ville dans leurs chariots vides.

Depuis qu'il est arrivé ici, Olav n'a guère eu de contacts avec les autochtones. Ceux qui ont osé lui rendre visite ont découvert une boutique pleine de camelote, de vestiges de champs de bataille, de livres, d'armes anciennes, de pièces d'armure et de toutes sortes de curiosités. La plupart des gens ont déjà assez de pacotille dans leurs propres maisons et Olav n'a donc jamais fait beaucoup d'affaires, ce qui ne semble pas l'ennuyer le moins du monde.

Olav est un kossar qui a gagné des médailles et trouvé la fortune et la gloire lors de la derniere Incursion du Chaos. Mais quand les forces des Puissances de la Corruption ont été repoussées au nord, il a perdu le goût du combat. Il a vendu ses médailles et son cheval, et erré dans l'oblast pour trouver un sens à sa vie. Il est alors tombé sur un vieux champ de bataille où il a découvert nombre d'etnanges trésors. Désireux de trouver d'autres caches au trésor, il a échange certaines de ses trouvailles contre un chariot et entamé une nouvelle vie de collectionneur de vieilleries. Il avait commence à stocker une grande partie de ses biens a Priaig oa il avait de la famille mais les gens commençuent à se plaindre de phonomenos curieus pres de son entrepôt. Aussi Olav quitta la ville, engagea des porteurs et dériva vers l'ouest où il commenca une nouvelle vie à Zhidovsk. C'est du moins ce qu'on raconte. Si certains personnages s'interessent aux antiquités, ils en trouveront icl autant qu'ils en veulent. Olav a toutes sortes de vieux déchets, pour la plupart brises et sans valeur (trouvez l'objet le moins intéressant de l'Arsenal du Vieux Monde, cassez-le et réduisez son prix de monté).

Les PI rencontreront sans doute Olav pour la première fois près du conseil réuni par Tomoroy. Trouver sa maison par la suite n'est pas bien difficile

#### Olav Pendestäg Chiffonier gospodar, ex-Kossar

Olav est un homme massif mesurant un peu plus d'un mètre quatre-vingt quinze et pesant au moins cent cinquante kilos. Il a une épaisse crimère de cheveux noirs et des traits taillés à la serpe que dissimulent en grande partie une moustache et une barbe fournies. Il porte une épausse chemise et une culotte en lainage, et quand il se risque à l'exténeur, ce qui est rare, il ne sort pas sans son bonnet et sa longue cape en fourrure. Il est laconique et inhospitalier II répond du tac au tac, avec un certain mépris Rares soni ceux qui apprécient Olav.

Points de Folie 2

### Caracteristiques

38 I H D H D 21 St I

Compétences: Charisme (Soc), Commérage (Soc), Conduite d'atto lages (F), Connaissances genérales (Kislev) (Int +10), Esquive (Ag). Évaluation (Int), Fouille (Int +10), Jeu (Int), Langue (kislevarin) (Int +10), Marchandage (Soc), Perception (Int +10), Resistance à l'alcool (E +10), Survie (Int)

Talents: Aculté auditive, Chance, Coups précis Dur à cuire, Guerrier ne, Maitrise (armes lourdes), Sang frold

#### Combat

Attaques: 1. Mouvement. 1 Points de Blessures: 11 Armure (moyenne): manteau de mailles, veste et jambières de

cuir (bras 1, corps 3, jambes 3) Armen: arc et 10 flèches (1d10+3 ; valeur de critique +1, Portée

24/48 · rechargement demi-action), arme à deux mains (hache à deux mains) (1d10+4, valeur de critique +1; lente, percutante)

Olav est propriétaire de la boutique de curlosites, de tout son contenu et de tous ses secrets. Un vieux chariot tombe en poussièm a l'arrièm contenant trois sacs vides









## \*

#### Comment utiliser Olay

Olav ne s'est pas Installe ici par hasard, et ce n'est pas non plus un simple commerçant. C'est un ancien soldat fou mais très utile qui pourra répondre a bien des questions des PJ s'ils pensent à les lui poser. Pour plus de détails, lisez l'Événement 5: l'arrivée des champions page 250

#### 8. Le campement des vampires

Un silence inquiétant paes sur la zone située au nord de la ville, oil environ une douzaine de charitos, coches et aturns attelages se tiennen prèts. Des tentes noires ont été dressées autour du périmètre et des gardes aux manteux impéneratibles s'y tiennent minobles, scrutant les environs depuis les ombres qui dissimilent leurs usages. Cest le camprement des vanjures, àl, les représentants des cinq lignées se sont rassemblés pour accoellir le Champion de la Nutre et le couronner en tant que leur chef

D'ordinalle, on s'attendural à ce qu'un tel rassemblement tourne l'Archauffunire, vourrout quand on aix que la plupar des vampures lutetten contre leurs semblables pour la supremotie. Ce qui manimissi de la comparti del la compar

L'endroit est inhospitalier et on y trouve 1d5-1 (minimum 1) vampres de chaque lignée, plus leur suite composée de squelettes, de zombies, de goulles et d'un assortiment d'autres morse-vivants De plus, tous les vamplies qui sont apparax dans les précédentes aventures et ont survécu à leur rencontre avec les PJ sont également presents.

#### Comment utiliser le campement des vampires

Cet endroit peut être totalement neutre à l'égard des PJ ou se trans former en plege mortel en fonction de leur comportement lors des précédentes aventures de la campagne. Vous devriez établir une liste des vamplres survivants (pour vous rafraîchir la mémoire, lisez l'Introduction et les Chapitres II, III, IV, V, VI et VII), de leurs reactions et de leur attitude probable envers les PJ ainsi que des ressources dont ils disposent contre eux. Tout ce que les PI fant ici pourrait faire empirer les futures rencontres avec les vampires et leurs sbires dans le Ventre ou les bois qui y mênent, ou au contraire les faciliter si les PJ l'emportent et affaiblissent à l'avance leurs adversaires morts-vivants. Plus important, des PJ malins peuvent mettre à profit les querelles intestines entre lignées pour provoquer des dissensions et des affrontements internes, provoquant un hain de sang dans le camp, au sens le plus littéral de l'expression. Ceux qui ont aperçu le Von Carstein appelé Valin (probablement au lieu 1, la Tétine de Tall) auront peut-être beau coup plus de facilités à les manipuler, voire même à obtenir son aide s'ils jouent les bonnes cartes

Finalement, les PJ ont peut-être décrypte les mots de pouvoir sacrés des dieux antiques de Nehekhara au Chapitre VII. Des personnages prononçant ces natéleitions divines près du campe ment des vampires seront remarqués, même s'ils ne font que les munument.

#### Dragon de Sang typique

Ces vampires sont d'immenses guerriers dissimulés sous de magnifiques armures de plaques écurlates



CC C1 F E Ag Int FM Soc 68 19 64 (6) 65 (6) 85 08 10 0 5

Compétences: Charisme (Soc), Cominandement (Soc +10) Commérage (Soc), Connaissances audientiques (sépena logue/héraldique, histoire, astrágie/ractique) (fin), Connaissances generales (Bretonnie, Empire, Kasely (fin), Egulation (Ag +10), Escalade (P), Esquive (Ag +10), Evalustion (fin), Foulbé (fin), Inimidation (F), Jangue (Precionnee, Kislevann reikspiel) (fin), Perception (fin), Sens de la magie (FM). Torture (Na 1)

Talents: Goups assonimants, Coups précis, Coups puissants Desarmement, Maîtrise (armes de cavalerle, armes lourdes). Parude échar

Traits: Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (apparence humaine, maître d'armes, malédiction des vampires, necroman cren ne vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguises, Vision neturne.

#### Combat

Attaques: 3. Mouvement: 5 (6), Points de Blessures. 22 Magie: 1

Armire (fourde): armure de plaques complète (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)

Armes: crocs (1d10+7; valeur de critique +1), griffes (1d10+7; valeur de critique +1), arme à une man (1d10+7; valeur de critique +1), arme à une man (1d10+8; valeur de critique +1); fance de cavaleire s'il est à cheval (1d10+8; valeur de critique +1); fantancier percutante, rapide), boucher (1d10+5; valeur de critique +1).

#### Lahmiane typique

Séduisantes et mortellement dangereuses, les lahmianes sont tres douées pour infiltrer la société des humans

### Caractéristiques

CC CT F E Ag Int FM Soc





Compétences: Charisme (Soc +20), Commandement (Soc), Commérage (Soc +20), Connaissances académiques (arts, généa logie/héraldique, histoire, nécromancie, philosophie) (Int), Connaissances générales (Empire, Kisley, Tilée) (Int), Déquisement (Soc +20), Déplacement silencieux (Ag.) Dissimulation (Ag) Equitation (Ag), Esquive (Ag), Evaluation

(Int +20), Expression artistique (chanteur, danseur) (Soc), Filature (Ag), Focalisation (FM), Fouille (Int), Langage mystique (magick) (Int), Langue (kislevarin, reikspiel, tiléen) (Int), Lare/écrire (Int), Marchandage (Int +20), Perception (Int +10), Préparation de poison (Int +10), Sens de la magie (FM), Torture

Talents: Éloquence, Ériquette Intriguant, Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes de parade), Sur ses gardes

Traits: Armes naturelles (crocs, griffes). Dons du sang (apparence numme, domination, malediction des vampires, necromancien ne, vampirisme). Effravant, Mort vivant, Sens aiguises

### Combat

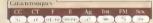
Attaques: 1; Mouvement: 6, Points de Blessures: 20 Magie: | Magie noire, Magie commune (occulte)

Armes, crocs (1d10+6), gnffes (1d10+6), arme à une main (éoce) (1d10+6), main gauche (1d10+3, défensive, equilibrée)

#### Nécrarque typique

Ces vampires sont des êtres squelettiques à l'odeur nauscabonde, le corps semblant ne tenir qu'à quelques ligaments, mais l'esprit

### mortellement rofre



Compétences: Charisme (Soc), Commandement Connaissances académiques (astronomie, magie, nécromancie) (Int +10). Connausances academiques (généalogie/heraldique, histoire) (Int). Connaissances générales (trois au choix) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Équitation (Ag), Escamotage (Ag), Esquive (Ag), Evaluation (Int), Filature (Ag), Focalisation (FM +10), Fouille (Int), Langage mystique (magick) (Int +10), Langue (quatre au choix) (Int), Lire/écrire (Int +10), Perception (Int), Préparation de poisons (Int +10), Sens de la magie (PM), Torture (Soc)

Talents: Harmonie æthyrique, Magie commune (occulte), Magie mineure (dissipation, verrou magique), Magie noire, Mains goiles Meditation Sombre savoir (necromancie)

Traits: Armes naturelles (crocs, gnffes), Dons du sang (maitre en magie noire, malédiction des vampires, nécromancien ne, vampi risme), Mort-vivant, Sens alguisés, Terrifiant, Vision noctume

#### Combat

Attaques: 2, Mouvement: 6, Blessures: 20

Magie: 2; Sombre savoir (nécromancie), dissipation, verrou magique, Magie commune (occulte)

Armes: crocs (1d10+6), griffes (1d10+6)

#### Stryge typique

Ces vampires sont des créatures désespérées, baïes autant par les vivants que par les morts. Elles n'ont plus rien en commun avec les humains qu'elles étaient jadis.

#### Caractéristiques

5, 0 3 3.03

Compétences: Commandement (Soc), Connaissances génerales (une au choix) (Int). Déplacement silencieux (Ag +10). Dissimulation (Ag +10), Esquive (Ag), Filature (Ag +10), Fouille (Int), Langue (deux au choix) (Int), Perception (Int +10), Sens de la magie (FM), Torture (Soc)

Talents: Camouflage rural, Coups puissants Traits: Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (malediction

des vannires nécromancien né, transformation en chauve souris, vampirisme), Effrayant, Frénésie, Mort-vivant, Sens aiguisés. Vision nocturne

#### Combat

Attaques: 2. Mouvement: 6, Points de Blessures: 2) Magie: 1 Armes: crocs (1d10+7), griffes (1d10+7)

#### Von Carstein typique

Ces vampires sont arrogants, charismatiques et terriblement dangereux

#### Caractéristiques



Compétences: Charisme (Soc. +10), Commandement (Soc. +10) Commerage (Soc +10), Connaissances academiques (gene) logie/héraldique, histoire, nécromancie) (Int), Connaissances générales (trois au choix) (Int), Équitation (Ag), I se il ide (E Esquive (Ag), Évaluation (Int), Filature (Ag), Foculisation (PM), Foullie (Int), Intimidation (P), Langage mystaque (magick) (Int), Langue (trois au choix) (Int), Perception (Int), Sens de la magle (FM). Torture (Soc)

Talents: Désarmement, Éloquences, Intriguant, Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade). Orateur né

Traits: Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (apparence humaine, malediction des vamplres, nécromancien né, regard hypnotique, vampirisme). Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés

### Combat

Attaques: 2; Mouvement: 6; Points de Blessures: 21 Magie: 1: Magie noire, Magie commune (occulte)

Armure (moyenne): armure de mailles complète (tête 3, bras 3 corps 3, jambes 3)

Armes: crocs (1d10+6), griffes (1d10+6), main gauche (1d10+3; défensive, équilibree), rapière (1d10+5, rapide)

## LES ÉVÉNEMENTS SURVENANT AU VILLAGE

hacime des zones precedemment decrites joue un rôle dans le puzzle formé par le destin de Zhidovsk. Bien que le sort de ♣ la ville soit déjà scellé – que les PJ y soient présents ou non - les actes des PJ peuvent influer sur le nombre total de victimes.

Mais plus important encore, avant que le village ne soit détruit, il a quelque chose à révéler aux PJ: l'endroit où se trouve Karl, quelques indices quant aux raisons qui l'y ont mené et peut-être quelques armes à utiliser contre ceux qui envisagent de le consumer à jamais









Les événements qui se déroulent dans le village sont présentes dans la Chronologie: Le triste sort de Zhidovsk Chaque événeme numéroté dans la chronologie est présenté ici en detail

### Événement 1: Le faux Givre

Tandis que les PI se promènent en ville, la premiere chose quils voient est un grand et imposant adolescent à l'air mais portant deux seaux d'eau clapotants sur un bâton. Il semble détester son travail, mais pas autant qu'il méprise le chien affreusement laid qui le sur La bête est noire comme la nuit et semble incrovablement sale et collante. Dans ses poils sont emmèlés des éléments brillants. De la glace, peut-être? Quoi qu'il en soit, il colle aux talons du garçon avec une tenacite enthousiaste, courant devant lui, aboyant, sautant après les seaux avant de le suivre a nouveau. Etrangement, le garçon ne crie pas après ce chien, ne lui donne pas de coup de pied et ne s'ef force même pas de lui echapper. Il reste au contraire les yeux rivés au ciel comme s'il feignait de ne pas voir l'animal Finalement, au moment où le chemin des PJ croise celui du garçon, le chien fait un bond phénomenal, delogeant l'un des seaux et forçant l'adolescent à pivoter, perdant sa charge dans une grande éclaboussure d'eau qui les trempe, lui, le chien et peut-être des PJ malchanceux

Pourtant, malgré cette agression flagrante, le gamin ne dit pas un mot ni ne se refere a lui d'aucune façon. Pendant que le chien lape l'eau qui est peu a peu absorbée par la boue du chemin, il se contente de soupirer, de ramasser le bâton et les seaux, et de remartir à la rivière

Le jeune homme ignore ostensiblement les PJ s'ils posent des questions au sujet du chien ou se référent à lui d'une façon ou d'une autre. Si les P] demandent où ils pourraient trouver de quoi manger et se loger, il se contente de grommeler et de désigner la place du village du menton

Si les PJ prêtent la moindre attention au chien, celui-ci s'amou rache immediatement d'eux et les suit à la trace L'adoration du chien fait d'autant plus ressortir le fait qu'aucun des villageois ne le regarde creant des situations très etranges des que les PJ tentent de parler à... eh bien, à qui que ce soit, en fait Assoclés à la créature, les PJ sont considérés comme affliges par le mauvais œil et comme des messagers de Celle Dont On Ne Parle Pas

Des personnages qui réussissent un test d'Empeise sur les animaux Facile (+20) ou un test de Sociabilite Assez difficile (-10) peuvent s'artirer l'amitie de la bête. Un examen du chien révèle qu'il est effectivement très laid, recouvert de neinture noire, et qu'on lui a collé des morceaux de verre dans la fourrure Nettoyer l'animal necessite quelques heures de brossage, l'utilisation minutieuse d'un couteau aiguisé et des tonnes de patience Une fois propre, le chien est à jamais l'ami du personnage qui l'a nettoyé Même s'il s'avère que le chien n'est pas le fameux Givre Noir, le mal est fait · les villageois meneront à bien leur plan visant a sacrifier Anya à la Sorciere Noire

### Evenement 2: La battue

Cet événement a lieu quand les PJ se réveillent après leur première nuit de repos à Zhidovsk, probablement quand ils émergent de Yerld le Vieux Matou. Plusieurs silhouettes à cheval venues du campement des vampires quittent le village à grand bruit, comme chaque jour, pour aller chercher Karl. En plus des très pompeux Von Carstein, des silhouettes plus discrètes et vêtues de robes (les membres des autres lignées de vampires ou leurs sbires qui ressemblent à des humains) peuvent être aperçues tandis qu'elles s'aventurent hors du camp à pied ou vont et viennent durant la

### Événement 3: Le conseil

Cet évenement devrait idealement se produire quand les PI ques tionnent les croisés de la place du village ou vont chercher de la nourriture ou des informations à la Tétine de Taal. Une poignee d'anciens du village et d'artisans traversent la place et se dirigent ruble parmi la populace locale Ouelques-uns les suivent, impatients de voir ce qui va se produire, mais la phipart se conten tent d'acquiescer d'un air sage avec une expression de lugubre masque de pacotille. De Join, comme s'il craignan d'être vu, la silhouette large et impossible a manquer d'Olav Pendestäg les sun

Bien que la réunion soit privée, les villageois locaux apprennent rapidement tout ce qu'il y a à savoir et il suffit de discuter un peu a la Tétine de Taat (cf. page 245) pour obtenir ces informations

# Événement 4: La préparation en hâte de la fête

Le lendemain de la réunion du conseil, le neu de brutes et de durs à cuire que le village peut rassembler est envoyé sur la place pour commencer à encourager les croisés à se disperser. Ceux qui sont particulierement faibles s'en vont se regrouper dans les ruelles ou devant les bâtiments, tandis que les propriétaires de ceux-ci subis sent leur presence dans un silence terrifié. Ceux qui sont encore sains et robustes tiennent leurs positions avec une obstination qu'on ne trouve que chez les vrais fanatiques, ce qui declenche des concours de hurlements courroucés et quelques échauffourées. Au bout de quelques heures de travail, à peu près la moitié de la place est débarrassée de ses occupants et les gros bras decident que cela devra suffire Naturellement, il y a toujours des dizaines de cadavres à nettoyer. Cependant, les filles du village sont envoyées décorer la ville et les arbres le long de la piste menant au nord avec des rubans grossièrement tissés et tachés d'une teinture pâle couleur jaune urine. Pinalement, les quelques moutons et porcs qui restent au village sont rassembles et tués

### Evenement 5: L'arrivée des champions

Cet événement a lieu si les PJ décident de suivre l'étrange sithouette de près de deux mêtres qui emboîtait le pas aux membres du conseil sur le chemin de leur réunion et qui est restée hors du sanctuaire alors qu'elle se déroulait à l'intérieur Sinon, il se produit quand les PJ se promènent en ville et découvrent sa houtique

Olay ne sait rien de la Croisade de l'Enfant, étant aveugle à tout ce qui ne concerne pas la Sorcière Noire, même avec la horde d'étrangers qui a investi la ville. Il est amer et désesperé et il reçolt froidement quiconque vient frapper à sa porte. Son attitude se transforme rapidement en un mélange de révérence, de gratitude, d'espoir et d'enthousiasme rappelant à la fois l'attitude d'un enfant et celle d'un vieillard quand il réalise que les PJ sont « Ceux Qui Devaient Arriver «. À ce point, il résume sa véritable histoire, dont les détails sont présentés ci-dessous, et il présente aux PI les « reliques » qu'il a conservees dans le fervent espoir de leur venue Quelques exemples de l'attitude d'Olav face aux diverses questions sont presentés ci-dessous





#### CHRONOLOGIE: LE TRISTE SORT DE ZHIDOVSK

Date Événement -500 ans La Sorcière Noire s'enfuit dans les Dents de Shargun et se cache dans le Ventre

La Sorcière Noire commence a exercer son influence -400 ans

sur la ville de Zhidovsk 350 ans Le Givre Noir commence à rôder dans les Dents. attaquant les villageois qui s'approchent trop du

La première jeune fille est sacrifiée au lac du Ventre. -300 ans

Olav Pendestäg arrive a Zhidovsk 23 ans -13 ans Olav réalise le secret de la Sorcière Noire,

Le dernier sacrifice à la Sorcière Noire a lieu 3 ans Hanna installe le sanctuaire de Shallya a Zhidovsk -2 ans

et demi -1 mois Karl arrive à Zhidovsk et s'y terre, dormant chaque

nuit dans un fover différent -3 semaines Les premiers disciples de Karl le rattrapent et la rumeur se répand qu'ils l'ont retrouvé.

-2 semaines Les rêves de Karl deviennent plus intenses et il commence à emmener ses gardes du corps dans les bols pour explorer la zone sous les Dents, Les disci ples de Karl continuent à affluer à Zhidovsk Les premiers vampires, ceunt qui ne lui veulent pas de mal, entrent à Zhidovsk, L'organe du Chaos commence à graviter autour du village et à répandre ses maladies

-1 semane Karl disparaît dans les eaux du lac et ses gardes du corps sont massacrés par les créatures de la Sorcière Noire. Les cadavres sont emmenés par le courant et pourrissent. Le reste des vampires arrive en ville et commence à rechercher Karl, L'organe du Chaos descend dans le puits.

Tomorov, voyant sa ville sombrer dans la pestilence -4 jours et la paranoïa, décide qu'il est temps d'en partir Il peint son chien pour le faire ressembler au Givre Noir, le laisse errer et rencontre une dernière fois le pere d'Anya pour le convaincre de la forcer à

Les elfes sylvains arrivent et passent les bois au -2 jours peigne fin pour retrouver Karl.

Les PJ arrivent en ville (ou la traversent simplement 0 jour en se rendant aux Dents)

Événement 1: Le faux Givre

Évenement 2: La battue Événement 3: Le conseil

Événement 4: Préparation en hâte de la fête Événement 5: L'arrivée des champions

Événement 6: Le festival des horreurs +3 jours Événement 7: La triste fin d'Hanna

Événement 8: La purification

Des questions concernant sa présence à la porte du conseil des villageois, au festival ou à la « nomination » d'Anya Il suppose que les PJ ne sont que des espions de la Sorcière Noire, venues extorquer ses informations, et il répond vaguement à toutes leurs

questions tout en faisant constamment un curieux signe de main à l'aide de trois dorgts dans leur direction

Des questions qui incluent l'expression « Sorcière Noire » au lieu de « Celle Dont On Ne Parle pas », des affirmations suggérant que les PJ ont brave bien des dangers pour arriver jusqu'ici ou des inquiétudes au sujet d'Anya. Olav hésite et fait son signe à trois doigts de manière moins énergique tandis qu'il leur parle. Il poursuit sur la même conversation avec un léger espoir, demandant plus de détails aux PI et répondant à leurs questions par les siennes.

Des affirmations directes de leur baine de la Sorcière Noire ou du Givre Noir, de leurs inquietudes vis-à-vis du Kislev ou de l'Empire ou de leur dévoût à l'égard des villageois, après les autres questions présentées ici. Olav reste bouche bée une minute entière avant de changer totalement de comportement: il passe du dédain troid ou de la curiosite hésitante à un ravissement comique. Il commence inimédiatement à ramper aux pieds des PJ tout en les régalant du récit de sa traque de la Sorcière Noire durant les trois dernières décennies. Une fois qu'il a craché toutes les informations dont il disposait, il les traîne jusqu'à une echelle branlante où un objet unique attend chacun des PJ (d s'agit là d'une des étranges coincidences qui laissent à penser que les dieux veillem réellement sur les gens: l'esprit malade d'Olav a deviné le nombre exact de · champions · qui arrivaient).

Si les PJ demandent à être menés au lac qui se trouve au-dessus du Ventre. Olav ne peut pas surmonter la crainte qu'il a ressentie la première fois où il a eu la preuve de l'existence de la Sorcière Noire il y a treize ans de cela, m la honte d'avoir lassé sacrifier une des filles du village cette même nuit. Il refuse de guider les PJ jusqu'au lac mais leur indique le chemin: il leur suffit de se diriger vers l'est jusqu'à ce qu'ils arrivent au fleuve, puis d'en remonter le cours jusqu'à ce qu'ils trouvent la grotte. « Simple comme bonjour, » du a) d'un air géné

Si lex PJ decouvrent Olav et lui demandent de les guider trop tot, your pouvez leur dire qu'il insiste pour qu'ils passent la nuit avec lui, seûnant et niedstant avant de leur indiquer le chemin tout simple qui mene au lac. Par conséquent, il les faisse partir juste au moment où la fête commence, et les PI sont sûrs de vivre les événements chaotiques qui s'ensuivent.

#### Phistoire d'Olay

Olay commença sa retraite de maniere tres simple. Apres avoir cherché pendant quelques mois d'autres caches aux tresors à tomba sur un paquet de vieux parchemins parlant d'une créature appelée la Sorcière Noire. Ayant autrefois habité à Praag, il trouva son histoire particulièrement troublante et passa plusieurs saisons à harceler les érudits et à arpenter les collines du Kisley en quête de moines et d'anciens qui l'aient vue. Finalement, après bien des tribulations, il tomba sur une référence aux Dents de Shargun et l'histoire d'un vieux moine errant qui parlait « d'une sombre dame dormant sous les eaux qui dorment sous les Dents qui dorment sous les cieux »

Il visita la ville de Zhidovsk tandis qu'il recherchait cet endrou Sa première visite eut lieu par hasard le jour même de la grande fête, et il vit une jolie jeune fille qu'on escortait dans les bois. Plusieurs jours plus tard, tandis qu'il se promenait dans les bois au pied des Dents, il arriva aux eaux noires qui dissimulent le Ventre de la Sorcière Noire et vit un étrange serpent émerger de la surface la robe de la fille entre les crocs

Horrifié mais déterminé, il fit venir ici toutes ses possessions et commenca à bâtir sa maison. Il passa dix ans à vivre en tant que commerçant tout en explorant les Dents, le village et les bois. Le brave ancien guerrier se voyait comme un chasseur de sorcières indépendant, un sauveur du Kislev Quand la fête fut de nouveau organisée une décennie plus tard. Olav se cacha dans les bols autour du village et suivit le petit groupe qui escortait la victume du sacrifice jusqu'au lac du Ventre. Il les vit l'abandonner, ligotée à une bûche de l'autre côté du lac et il serra le poing sur sa fidèle

#### LES RELIQUES DES CHAMPIONS

Naturellement, les « reliques » ne sont autres que des armes, des armures, des livres, des lanternes et autres babioles aleutoires qu'Olay a ramassées pendant ses voyages. Et pourtant, chacune d'entre elles semble parfanement adaptée au PI qui la recoit le tueur de trolls nain recoit une dent de troll en pendentif, le prêtre humain dévot se voit attribuer une sainte lanterne ornée du symbole de sa déesse, le chasseur elfe recoit une flèche dont Lempennage est suppose provenir des ailes d'un griffon, etc Chaque objet est accompagné de l'histoire de sa decouverte par Olav, du rôle qu'il est censé jouer dans la batalile à venir et de la facon dont il reflète (de manière surprenante) les craintes, les espoirs et le passé cachés du personnage à qui il revent

Les obiets ont-ils vraiment un pouvoir? C'est à vous de le dire Peut-être que chacun d'entre eux gratifie son porteur d'un point de Destin qui ne peut être utilisé qu'à la conclusion de cette aventure? A moins qu'ils ne donnent tous un indice he au mystere du Ventre Finalement, peut-être qu'ils ne sont rien de plus que ce qu'imaginent les PL des babioles inutiles

hache, ses doigts se crispant et se décrispant sur le manche tandis qu'il rassemblait le courage de se precipiter jusqu'a la rive, de ramer jusqu'à l'autre bord et de sauver la belle ieune tille

Mais ce courage lui manqua Pendant qu'Olav observatt la fille qui poussait des gemissements pitoyables, la nuit tomba et les eaux du lac du Ventre se mirent à onduler. Avec une effroyable lenteur, une belle femme émergea des eaux et s'avança à grandes enjambées, nue à l'excention de la houe oui s'accrochait à sa neau et des algues lacustres emmêlées dans sa chevelure. Elle s'avança vers la fille menottee dont les hurlements s'etaient curleusement interrompus et l'embrassa Ensuite, déverrouillant ses menottes d'un simple geste, la femme du lac prit la jeune fille par la main, se retourna et l'entraîna dans les eaux. C'est à ce moment que l'esprit d'Olav lâcha, car le visage de la dame du lac n'était autre que celui de la fille sacrifiée dix ans auparavant. Ni le visage ni le corps de la fille n'avaient vieilli, mais ils semblaient neanmoins avoir subi quelque affreuse altération: ils étaient hombles, blancs et ridés comme les doigts de quelqu'un qui aurait passé trop de temps dans son bain. La victime la suivit neanmons dans les eaux sons un bruit

Depuis cette nuit d'il y dix ans. Olay n'est plus iamais sorti de chez lui quand il pouvait l'éviter et il ne s'aventure plus jamais dans les bois ni près des eaux qui cachent le Ventre. Il en a conclu que la Sorciere Noire devast être la créature que les villageois surnomment Celle Dont On Ne Parle Pas et sait qu'elle représente un terrible danger pour le Kisley. Il est certain que tous les villageous sont contrôlés par la Sorcière Noire et dès qu'il parle à qui que ce soit, il se protege grâce à un geste de la main qu'il croit efficace contre son regard déletère. Il pense aussi que le Givre Noir l'observe toujours depuis les hois, et il vit de petit gibier qu'il capture dans les clairières proches, se précipitant toujours pour vérifier ses pieges aux premières lucurs de l'aube, au moment ou il croit que le Givre Noir ne peut pas sortir.

Pendant tout ce temps, il a lu et relu les parchemins qui l'ont guide jusqu'ici. Il a fait le tour de toutes ses vieilleries et les a nettoyées et fouillées, découvrant parmi les tas d'antiquités plusieurs choses qu'il prend pour d'authentiques reliques. Il a mis de côté ces objets et les a conservés en attendant le jour où « Ceux Qui Devaient Arriver « frapperaient à sa porte. On ne parle pas de ces héros dans les histoires et les prophéties qui ont mene Olav jusqu'ici, mais son esprit dérangé l'a convaince qu'ils existent Comme il a découvert qu'il n'était pas capable de la vaincre, son magination a crée l'image ideale de heros de jades, semblables aux aventuriers des contes pour enfants et destinés selon lui à venir Laider à la détruire Cette illusion le place dans le rôle du vieux sage, l'ancien qui conseille et guide les braves et jeunes champions.

Mais les champions ne se sont pas montrés il y a trois ans, lorsqu'a eu lieu le dernier sacrifice, et Olav a commencé à perdre espoir. Mais maintenant que les PJ sont la, il a comme une nouvelle icunesse (associee il est veal a une bonne close de demence )

### Evenement 6: e festival des horreurs

Au matin du troisième jour la fête de Celle Dont On Ne Pade Pas commence. La populace de la ville se rassemble au sud du village les filles et les leunes femmes se tiennent au mibeu de la foule tandis que les hommes forment un cercle autour d'elles. Les hommes portent des paniers remplis de mottes de terre et de boue lls marchent à l'unisson, les femmes psalmodiant un ancien hymne d'apaisement tandis que les hommes prennent de la boue dans leurs paniers a la fin de chaque vers et se la jettent dessus, maculent les bâtiments en passant et salissent à peu près tout ce qu'ils

Une fois arrivés à la place du village, les villageois se sénarent en deux lignes, selon leur sexe, et commencent a marcher en spirale autour du pults. Les femmes marchent dans le sens des aiguilles d'une montre en continuant à chanter tandis que les hommes s'en vont en sens inverse tout en jetant la boue directe ment sur elles. Chaque fois qu'une femme est touchée par la boue. elle s'avance et prend le panier de terre de l'homnie qui l'a touchee Ce faisant, elle cesse alors de chanter et c'est I homme a qui effe a pris son panier qui reprend sa mélopée. Une fois que tous les paniers ont été échanges, les anciens du conseil font sorter la victime - généralement ligotée et bâlllonnée - d'une des maisons les plus proches de la place et l'entraînent au milieu de la foule. On la fait marcher autour du cercle formé par les hommes. puis autour de celul des femmes, et finalement autour du puits, a Interieur des deux cercles. Emalement, on fait remonter un seau du puits et on la force à mettre la tête declans pendant quelques instants, ce qui symbolise à la fois sa purification et sa future novade dans le lac de Celle Dont On Ne Parle Pas

Après cette étrange cérémonie de la boue et de l'eau, les gens des deux sexes echangent traditionnellement leurs places et la procession continue dans la partie nord de la ville, les femmes se trouvant à l'extérieur et jetant de la boue tandis que les hommes marchent à l'interieur et chantent tout autour de la victime et des anciens du village. Une fois que le groune est arnyé à l'extremue nord de la ville, des hommes masques (les jeunes ouvriers les plus robustes et les plus menaçants de la ville, armés des quelques armes que possedent les villageois) prennent en charge la jeune victime et finissent de l'escorter jusqu'au lac

Naturellement, c'est ainsi que les choses demutent se démuter Mais cette fois-ci, des événements encore plus étranges se produi sent. En premier heu, le sanctuaire de Shallya semble s'être effondré tôt dans la matince. Deuxiemement, on ne trouve nulle part Piotr Tomorov, le membre du conseil qui semblait si presse d'organiser la fête Troisièmement, la place du village est jonches des quelques cadavres de ceux qui sont récemment morts après le nettoyage de la veille et entourée de croisés pathetiques et déses pérès qui voient dans la fête un empiétement sur leur droit de vénérer l'Enfant de la façon qui leur convient le mieux (dans ce cas, en s'etendant à terre et en mourant lentement . ) Ils interrompent la procession en lui barrant le passage, en criant des insultes, en poussant des hommes et des femmes hors de leurs files, etc Quatriemement, ce qui est sans doute le plus important, quand le seau remonte pour qu'on y plonge la victime, il n'est pas vide. Il contient l'organe du Chaos qui résidant autrefois dans le corps de Tobias et qui a provoque les épidemies en ville La créature, surprise d'être brusquement exposée à la lumière grise de l'aube et exaspérée d'avoir été écartée de l'endroit qu'elle croit le plus proche de Karl, se déchaîne, tuant un bon nombre des membres du conseil qui se trouvent dans les environs. Le pare, c'est que le visage de Tobias emerge parfois de la masse de chair, hurlant sous l'effet de la douleur et de la confusion tandis que les tumeurs qui forment son corps poussent, explosent, sont réabsorbées et se reforment sans fin



Les villageois régifissent avec toute l'horreur et la confusion qu'on est en droit d'attendre, se piétinant les uns les autres dans la panique et pensant que la fin des temps est assurément venuv-Anya, la victine, trébutén çà et là en s'efforçant dessepérement dechapper à son or Quand elle apperent le 9], elle voit en eux les sympathiques terragiess qui pourrheir la sanver des villageous contre l'organe du Chass. Par conscieuent, elle court dans leur

direction au moment ou ses escorteurs masques arrivent du nord du village en courant pour voir ce qui se passe

Les III sont susceptibles d'attaquer l'organe du Chaop pour le symple nison qu'une partie de crite chore resemble le Tobusa S'ils ne s'en prentrent pas a lu et s'ils se trouvent dans les parages, l'ora gane du Chaos les folle et mape à l'attaque, assainant rous les villagenies qui se mettent en travers de son chemin à l'asde de ses peudopodes qui poussent alésionement. Perdant et temps, les III, etant des étrangers armes qui se sont probablement regroupée autier d'Arya, sont considers comme interferant are l'atte par les gardes trasques qui approchem. La fond leur désimble leur désimble s'en les gardes trasques qui approchem la facilité par de la relieu pour en découtée avec les Piet s'emmarre d'Arva.

La fête n'est pas le seul événement notable Tandis qu'elle commence, les vampires et les elfes sylvains se rapprochent du lac du Ventre, empietant sur le territoire de la Sorcière Noire. Le Givre Now effectue quelques attaques contre les deux groupes mais it est par les fleches acérées des archers elfes. Troublée et ayant reçu Lordre de sa maîtresse de gérer cette intrusion, la bête fait ce qu'elle a l'habitude de faire, elle se rend au village et rôde dans les rues. Par consequent, des que l'organe du Chaos emerge du puits et commence à massacrer les filles et les garcons, un énorme chien apparaît, avec sa fourrure noire pleine de morceaux de glace et ses yeux verts et lussants, tronsquement, il tient dans son immense mâchoire le cluen de Tomorov, comme pour signifier que le veritable démon que la ville doit craindre est enfin arrivé. Il laisse tomber le cadavre du chien et bondit dans la foule, tuant tous ceux qu'il croise sans distinction. Une fois qu'il voit Anya, la victime ornée de fleurs, il se focalise instantanement sur elle

Par consequent, les EJ doivent gérer le Girve Nolt, l'organe du Chao, une centaine de villageon panques, plusieux dozanes de vultières contaminés, débrussolés et déments ainst que quedques gardes nasques hen internationes mais plutés obtaux. Au mieux, tout jet de combat suité un malus de -10 à cause de la confusioni des cadavres et de la boue que les villageos ons ligée un peu partout Au pire, les EJ pouraient se retrouver submerges par tous ces combatantes que convergent verse use en même tente su

#### Escorteurs masqués (4) Bûcheron

Ces hommes masqués ne font qu'obéir aux ordres. Ils exécutent leur mission avec une obéissance aveugle

Points de Folie 2

# Caracteristiques CC CT F E Ag Int FM Soc

Compétences: Alphalet secret (rôdeur) (int), Braconnage (Ag), tomérage (Sec), Connaissances génerales (Kislev) (Int), Deplacement silenceux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Lingues secret (Linguage des rôdeurs) (Int), Langue (kislevann) (Int), Perception (Int), Talents: Acudé visuelle. Camouflage rural, Maîtrise (armes

lourdes), Resistance accrue, Resistance aux maladies

Combat

Attaques: 1, Mouvement 4, Points de Blessures: 13 Armure (légère): veste de cuir (bras 1, corps 1) Armes: bâton (1d10+2, assonumante, défensive)

Dotations

Ces rudes gaillards portent des masques qui dissimulent leurs traits

### Événement 7: La triste fin d'Hanna

Au milieu de la fête, un test de Perception Assez difficile (-10) permet aux PJ de remarquer que le toit du sanctuaire de Shallya semble s'être effondré et que les murs s'affaissent. Cet évenement est egalement un épisode ideal pour impliquer un personnage un peu lache qui fuit la confusion de la foule i i moment ou l'i tete se trans forme en une mélée de monstres et d'hommes. Quelle que soit la façon dont ils y arrivent, les PJ qui vont enquêter trouvent le temple en pagadle. Le toit s'est effondré comme si quelqu'un avait soumis la poutre maîtresse à une pression trop importante. En entrant, ils sont les témoins d'un spectacle à la fois macabre et comique. Hann i accablee par le sacrifice d'Anya à la Sorcière Noire et pensant qu'elle a trahi la ville ou elle s'était installée, à tente de se suicider l'acs est mise debout sur l'autel et a noué une solide corde (reconnassable comme provenant de la boutique de Tomorov) à la poutre horizon tale du sanctuaire. Elle est apparemment restée suspendue pendant quelques secondes avant que son poids et ses gesticulations n'alent raison de la poutre qui a laisse s'affaisser le toit du sanctuaire. Hanna a atterri sur l'autel en se brisant une rambe, ce qui a provoqué une grave hémorragie interne. Elle a connu une agonie atroce et solitaire, qui a bien duré quanze minutes, étendue sur le sol du temple. Ses appels à l'aide ont été étouffes par les chants de la fête, au-dehors Plus important encore, Hanna a laissé une note (voir Aide de ieu 33).

### Événement 8: La purification

Oue quelqu'un ait découvert le corps de Hanna et la note ou pas la fin est proche. Le commandant des cavaliers ailés de Prang a reçu le message ou'Hanna lui avait envoyé au sujet de l'étrange comportement du village il y a des semaines voyant là une chance de donner l'occasion à ses jeunes soldats inexpérimentés de sortir leurs épées, il a décidé que le village devait être purifié - pour le bien du Kisley, bien sûr. La directrice d'un petit sanctuaire shalleen de la ville, qui a aussi reçu un exemplaire de la note, a prie le commandant d'épargner la vie des villageois mais a été emprisonnée pour la peine. Les cavallers ailes ont chevauche presque une semaine durant et ont été bercés tout ce temps par les récits de la déchéance ignoble des villageois qui servent gratuitement les dieux du Chaos et se vautrent dans le sang et la corruption. Bien que le village ait l'air normal et paisible, on leur a dit qu'ils devaient ignorer ce que leur disaient leurs yeux et se fier a leur cœur, passant chaque villageois au fil de l'épée et incendiant chaque maison

Etant donné ce qu'ils voient en arrivant, ils peuvent s'en tenir au temoignage de leurs yeux

Il y a des cadivers partout Des villagends et des croisés courent en hurlant. Un énorme chen nois, de toute revidence issu des prefondeurs des Dévolations du Chaos, est couché au milieu de la place du village, la méchoire referenée sur la gorge d'une belle jeune fille. Une étrange masse de chair, d'os et de poils, de toute vérdence un démon du Chaos, rangue à terre Déranges homais-masqués sont étendus cit et d. s. evidant de leur sang. Et un groupe de guerriers mai assortis se ient au millieu de la sechi

Sans hésitation, les cavaliers ailés passent à l'attaque. Ils ne poursuivent pas immédiatement ceux qui s'enfuient, se concentrant







### DORMIR RÉVER PEUT ÈTRE

Si les 21 ont découvert le triptyque de Lanfranchi au Chapitre VII mais n'ont pas encore découvert les mots de pouvoir nehekhareens, vous voudrez peut-être leur donner un dernier indice avant le dernier jour de la campagne Durant la nuit, un des personnages qui a cherche Madame Yaga a Talagaad fait un rêve

Tu te retrouves dans un endroit sombre mais etrange mont familier. C'est la butte de l'augure, Madame Yaga, à qui tu as rendu visite a Talagaad. Yaga est dissimulée par les ombres, à beine visible, mais sa voix princante est caractéristique

« Vous êtes tout prex maintenant. Comprenez bien que parfois, il faut être semblable à votre ennemie pour la vaincre. Les nombres detiennent un grand pouvoir. N'oubliez pas les armes dont vous disposez déjà. .

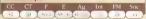
Vous pouvez permettre au réveur de poser à Yaga quelques questions simples si les joueurs ont vraiment du mal, mals ses réponses doivent rester brèves et mystérieuses

plutôt sur la destruction du village et pletinant les nombreux malheureux croises qui ne peuvent pas rassembler assez d'énergic pour se relever. Par la suite, les vampires qui sont encore en ville entendent le vacarme et peuvent envoyer leurs shires dans la mêlée, mais étant donné le moment où a lieu l'attaque, ils n'inter viendront pas en personne. Ce choc des armes est le signal pour les PJ de sortir de là et, en supposant qu'ils aient rencontre Olav, de se diriger vers le lac et d'en finir avec cette serie de terribles

#### Les cavaliers ailés de l'apocalypse (30) Cavaliers ailés gospodars, hommes, ex-Éclaireurs

Ces lugubres cavaliers ont reçu l'ordre de détruire Zhidovsk et tous ceux qui y habitent

Caracteristiques



Compétences: Commerage (Soc), Connaissances academiques (strategie/factique) (Int), Connaissances generales (Kisley) (Int), Deplacement silencieux (Ag), Equitation (Ag +10), Esquive (Ag), Fouille (Int), Langage secret (langage de bataille) (Int), Langue (kislevarin) (Int), Orientation (Int +10), Perception (Int +10), Resistance à l'alcool (E +10), Soins des animaux (Int), Survie

(Int +10) Talents: Coups puissants, Dur a cuire, Maîtrise (armes de cavalerie, armes paralysantes), sang froid, Sens de l'orientation

#### Combat

Attaques: 2, Mouvement: 3 (4), Points de Blessures: 16 Armure (lourde): armure de plaques complète (tête 5, bras 5

Armes: arme a une main (cimeterre) (1d10+5), lance de cavalerie (Id10+6 , cpuisante, percutante, rapide), boucher (Id10+3 , detensive, speciale)

## Après la bataille

Après tout ce temps, si les PJ ne savent toujours pas où se trouve Karl, on peut leur donner plusieurs indices. Quand l'organe du Chaos meurt, le visage de Tobas peut émerger de sa chair en



disant: + L'Enfant. . L'Enfant est dans les eaux... + Sinon. Olav neut finalement emerger de sa maison designer les PI et minorçer · Vous! C'est vous, enfin, les champions que l'attendats! Vous devez partir au nord vers les Dents et trouver le lac du Ventre. Elle est là! Et Il tete son sein notr! « Il est alors immediatement pietiné et tué par un cavaller allé. Un Givre Noir blessé peut battre en retraite vers le lac sous les Dents, plongeant au moment ou les PJ sont sur les cerner et finir par les pousser vers les bois du nord. Encercles et sans espoir, les PJ fuient dans la forêt et tombent sur le lac au même moment que les elfes sylvans

### RÉCOMPENSES

Les personnages joueurs devraient gagner environ 250 points d'ex

sepence a la concussión de cene aventure, plus 50 enviros sien interprété leur rôle	1 S IIS On
Action	ХР
Interpreter avec brio les entretiens avec les villageors et le chien	10
Interroger les adeptes de l'Enfant sur la place du village	10
Interroger les villageois à la Tétine de Taul	10
Impressionner Valin	15
Interroger Tomorov	15
Découvrir que le puits est la source des maladies	25
Interroger Hanna	10
Accepter le rôle de « champions » d'Olav	40
Explorer le campement des vampires	20
Decouvrir le cadavre et la note de Hanna	10
Tenter de sauver Anya	50
Affronter l'organe du Chaos, le Givre Noir et la meute 56	) chacus

Degueroir de la ville







# LE VENTRE DE LA SORCIÈRE NOIRE

the Un lac noir! Une femme dans un lac noir! Prenez garde! Prenez garde! ??

- UNE DÉMENTE À ALTDORF

# Chapitre IX

a fin est proche. Après avoir traversé l'Empire dans toute sa largeur, affronte des vampires terrifiants, vaincu d'ocheuses abominations du Chaos et déjoué des complots et des intrigues funestes, les personnages se rapprochent de la fin de la longue mute des Mille Trônes. Ce chapitre final amène les PI à la conclusion de l'aventure et à la confrontation avec l'ignoble Sorcière Noire terrée dans son repaire humade

### Contexte de l'aventure

Pendant de nombreux mois, la Sorcière Noire a orchestre les événements afin de pouvoir achever le rituel qui lierz son essence dans le corps de l'hôte qu'elle s'est choisie et libérera son esprit des vestiges putréfiés de son ancien corps en décomposition. Elle a envahi les réves du jeune Karl, l'appelant à elle a des centaines de kilometres de distance, l'attirant par des promesses d'amour, de bien-être et d'une vie normale. Elle a manipulé la prophétie des vampires et convaincu ces morts-vivants que l'Age des Mille Trônes est sur le point de débuter Chaque participant à son plan est arrivé, est descendu dans les eaux féudes de son « ventre » et s'est perdu dans les tunnels caverneux de son repaire. La Sorcière Noire attend dans le tréfonds de ces hoyaux que Karl arrive, qui erre lui aussi dans ces coulous de la folie en quête de celle qu'il croit être sa mère Bientot, il finira par la trouver et alors sa personnalité sera entierement détruite par la Sorcière Noire qui évidera son âme sous la noirceur argué de son essence. Alors, et alors seulement, la Sorciere Noire permettra aux vampires de pénetrer dans les confins de ses tunnels humides et hoira leur sang pour devenir semblable à un dieu

### Trame de l'aventure

Cette aventure est une exploration de donjon. Les personnages pénètrent dans le repaire de la Sorciere Noire et doivent faire face à ses serviteurs ainsi qu'aux autres factions impliquées dans cette intrigue, tout en fouillant les tunnels détrempés à la recherche de karl Cela commence avec les personnages s'approchant d'un lac d'eau noire alimentee par la fonte des neiges des montagnes qui dominent le paysage. Les PJ remarquent une petite barque de l'autre côté du lac, amarrée à l'entrée d'une fissure qui s'enfonce dans les ténebres. À l'inténeur de cette crevasse se trouvent les elfes sylvains qui sont venus pour tuer Karl et mettre fin à la menace qu'il représente, mais ils sont dans une impasse, incapables de trouver l'entrée du repaire. Les PI peuvent s'occuper des elfes ou réussir à comprendre que l'entrée n'est pas si évidente et qu'elle se trouve sous les eaux noires. Qu'ils forgent ou non une troisième, et peut-être dernière, albance avec les elfes, les PJ finissent par trouver l'entrée du Ventre et doivent braver les eaux immondes et affronter les horribles habitants qui en protègent l'entrée, sans narier des nurelings qui nagent dans ce bourbier

Les personnages trouvent enfin la membrane qui retient les eaux et se frayent un passage dans les cavernes de la Sorcière Noire Confrontés à un véritable dédale de tunnels tortueux et de salles, les personnages doivent trouver l'entrée donnant accès au sanc tuaire secret, ainsi que les clés permettant de franchir cette entrée Ces explorations sont loin d'être aisées, car les tunnels hébergent également des vampires eux aussi en quête des clés, sans parler de Ruprecht et de ses sbires, des créatures de la Sorcière Noire, et

Avec de la chance ou du talent, les PJ réussissent peut-être à atteindre le sanctuaire secret, ou ils affrontent la Sorciere Noire et mettent fin à son complot maléfloue. Ils affrontent ici ses ultimes gardiens et doivent trouver le moyen de detruire son essence, épargnant au monde l'horreur de se voir conquerir par la Sorciere

### Accroches de l'aventure

Si les personnages sont arrivés jusque-là, ils n'auront pas besoln d'être beaucoup pousses pour mener cette campagne à son terme Ils savent quels sont les enjeux et devraient réaliser que Karl ne doit pas rejoindre sa « mère ». Les indices récoltés lors des événe ments à Zhidovsk sont le meilleur moyen de faire passer les personnages du Chapitre VIII au Chapitre IX. Comme les MJ vétérans le savent, les joueurs peuvent parfois passer à côté de choses évidentes. Vous pourrez donc utiliser l'une des accroches

Si Anya a survécu au festival des horreurs, elle se propose de guider les personnages jusqu'au Ventre, sachant que des choses étranges se produsent là-bas











Les personnages peuvent traquer une goule qui avant cherche a se faire un repas d'une victime malheureuse du festival des horreurs. Elle s'enfuit vers le Ventre dans l'espoir insensé que sa maîtresse pourra la sauver des épées vengeresses des héros.

Durant le combat, un des personnages remarque un elfe sylvestre qui s'éloigne vers le nord en secouant la tête. L'elfe parcourt une certaine distance puis est assailli par une meute de goules affamée qui le déchiquette sur les rives du lac noir

En supposant que les PJ réussissent à convaincre les cavaliers audiés due ne pas les truer (boanc chance), il s'awére qu'un des carablers est justement originaire de ce village. Bien que cela le navre de devoir ture ses vieux anis et est famille, il sait que c'est son dévoir II parle aux PJ du lac noie et leur raconte qu'enfant il a vu le Gilvre Noir émerger de ses eaux II indique le chemin aux personnages mais son courage, blem qu impressonnant, ne suffit pas pour qu'il accepte de retourner dans ce lieu maudit.

## Une course contre le temps

À partir du moment où les cavalirrs ailés nettoient le village de Zhidovsk, les PJ ont neuf heures pour quitter le village, traverser la toriet déserte, trouver le Ventre, se frayer un chemin dans ses sociées bûnes, à neure que le sable se coulée dans le sabber, certains événements se produisent comne l'hidque La Table Pa. L. Ta

## La corruption grandissante

La corruption du Chaos règne dans le Ventre de la Sorcière Nour, et les choises ne font qu'empire à mesure qu'elle est en passe dachever son rituel, sans parfer de froileuse présence de fauprent L'air est charge de changement et a un effer misdicus sur ceux qui restent trup longemps let. A l'extérient, les pierres autour de la mare out rendance à détaite quand on ne les regardle pas directe caux sombres minotient de couleurs impossibles qui changeoi selon la lumière l'endorit est un bastion du Chaos, et sa malfat sance pollue la terre alentour

#### Sens de la magie

Les personnages qui réussissent un test de Sens de la magie percovert que la zone grouille d'assicos vert fluo sumentus de petus veages humains. A la différence d'assicois vert hous sumentus de leur couleur blen sâr, lis rampent sur de munuscules mians humaines qui agrippent le soi cendreux autour des eaux sumi-tres Lorequ'on les eracse du pete, lis produssent un pop audible et leurs entrailles d'un bleu electrique giclent dans toutes les directions.

A l'intérieur du Ventre, los choses sont encore pires. Chaque foss qu'un personage effectue un test de Sens de la mague (il dont immedatement résosse un test de Force Mentale Assec difficile (-(10) ou aggierat un point de folle: cu personage voit que les mans, les olt et le plation sont fints de chair hoursoufles intestee de crusaices à la cumpace de channe verte Des ets plais ondidient dans la minumblé, tambés que d'estinges vers d'un hrun lépreux, groullent et creuxen les partons de chair. De temps à un audeu, un siage démart se presse les partons de chair. De temps à un audeu, un siage démart se presse parton de chair. De temps à un audeu, un siage démart se presse parton de chair de l'entre de la company de la conservation de parton de chair de l'épideme chaire une géléve d'humeur crevant de disponatique à nouveux dars les profriedeurs du mur.

#### lets d'incantation

I endenti est à l'evidence impregné de Tibar; étempre de la magenouir Tous les jess d'incantation effectives a l'exteriere du Ventre, comme dans la crevasse ou sur les rives du las, pagnens un de de chase. Rappele-ravous, un dé ce flusions est lancé avec le jet d'incantation, mais ne compte pas dans le calcul du jet d'incantation et est veulement pris en considération pour déverminer la Middletion de l'Aventre à l'inter-deur du Ventre, l'influence du Chase est cancelle deux des de Chaise. Les jets d'incantation s'accompagnent de deux des de Chaise.

#### Mutations

Eart que les personninges n'impérent seu pondant qu'ils se trouvent dans ou autour du Vertre et qu'ils n'iont pas de blessures nouvertes, tout va blen Mais le pouvoir du Chaos est instilieux et il se fraye un telemit e lez les personninges par tous les muyens possibles. A chaque heure passée dans le Vertre, les personnages doivent réussi un test d'Étandurance. En cas déchen, le personnage est afflige d'une

#### TABLE 9-1 : CHRONOLOGIE

Temps	Evénement
9 heures restantes	Tes cavaliers ailes fondent sur Zhidovsk, massacrent les croises les gonles et les vir ageois dans a re spectaca
	Taine demonstration de violence

8 heures restantes Karl trouve le Ventre et plonge dans les eaux saumâtres. Un instant plus tard, il grimpe à travers la membrane et s'engage dans les tunnels

5 heures restantes Les sampires commencent e arriver au les. Les representants des cinq lignees examinent l'endroit et parviennent à la conclusion que l'entree doit se trouver sous la surface, ils descendent dans l'eau, trouvent la membrane et curieur dans les ninnels.

7 heures restantes Ruprecht et ses alliès mutants trouvent l'endroit. Après que les anguilles aient tué plusieurs de ses serviteurs, d

invoque une nuée de nurghings afin qu'ils s'occupent de ces géneuses. Puis ses alhés et lui se niettent à l'eau et entrem dans les cavernes

6 heures restantes Les elfes sylvains trouvent la crevasse 5 heures restantes les PJ arrivent vraisemblablement

4 et demi restantes Karl trouve le sanctuaire secret

4 heures restantes La Sorcière Noire prenti possession du garçon.
3-1 restantes Les vampires trouvent leur route jusqu'au sanct

Les vampires trouvent leur route jusqu'au sanctuaire secret à trente minutes d'intervalle dans l'ordre suivant les strigoi et le Dragon de Sang, les Von Carsteln, les l'alimanes et enfin les nécrarques.

strigoi et le Dragon de Sang, les Von Carstein, les Libinuanes et enfin les nécrarques.

1 heure restante Ruprecht récupère la troisième et dernière clé et arrive pour assister au rituel.

0 heure restante — la Sorcière Noire achève le rituel, et le monde entaine sa lente descente en enfer!





mutation Tant qu'ils sont dans ces lieux, à chaque fois qu'un personpage mange ou bon quelque chose ou qu'il perd au moins un point de Blessures ou subit un coup critique, il doit egalement reussir un test d'Endurance ou contracter une corruption malsaine. Le WJDR comporte une table des mutations chaotiques à la page 227 et le Bestlatre du Vieux Monde à la page 82, mais pour un choix plus vaste et des options plus nehes, vous pouvez consulter les pages 30-41 du Tome de la Corruption Si vous possédez le Tome de la Corruption, utilisez les tables génécales, car les Sombres Puissances observent toutes le Ventre avec le plus grand intérêt

## PAR MONTS ET PAR BOIS

n supposant que les P1 savent vers où se diriger, le voyage I jusqu'au Sentre est relativement calmic et ne demande que d quatre bonnes heures de marche ou deux heures et deml si les personnages courent sur toute la distance, ce qui leur imposera a l'arrivee au lac un test d'Endurance et, en cas d'echec, un malus de -10 à tous les tests de Capacité de Combat, Capacité de Tir. Force, Endurance et Agilité, pour une durée de dix minutes. Les chevaux sont inutiles car les bois deviennent de plus en plus denses au fur et à mesure de la progression et le sol est trop acci denté. A chaque heure de voyage, effectuez un jet sur la Table 9-2 : Bizarrerie aléatoire pour voir quel évenement étrange se produit. Relancez ou ignorez les résultats déjà obtenus. Si vous yous sentez d'humeur cruelle, lors des événements les plus étranges imposez aux joueurs un test de Force Mentale sous peine de gagner un point de Folie

Vous pourriez avoir la tentation de peupler les bols de toutes sortes d'horribles créatures. Bien qu'un combat avec quelques monstres puisse être amusant, les personnages ont besoin d'être aussi frais que possible pour affronter les profondeurs du lac noir. Nous vous conseillons de ne pas céder à cette envie et de garder ces combats supplementaires pour le long retour des personnages chez eux à l'issue de la campagne

### Aux portes de l'enfer

Finalement les PI arrivent a un endroit où le sol monte en pente raide D'énormes rochers couverts de fientes et de mousse émergent du sol boueux. Les Dents se dressent devant les personnages et il sera bientôt impossible de continuer à progresser sans devoir escalader Quelques pas plus loin, les personnages découvrent un lac couvert d'une couche d'algues vertes egaillée de cadavres de mouches. Les personnages réussissant un test de Perception Facile (+20) remarquent que la couche d'algue est ouverte par endroits et révèle au-dessous des eaux noires. Mais ce qui est plus interessant, du moins pour l'instant, c'est la crevasse sombre qui s'ouvre dans la paroi rocheuse des Dents de l'autre côté de ce lac, et la petite barque qui y est amarree

Landis que les personnages commencent à examiner les lieux, ils peuvent effectuer des tests de Perception pour percevoir des bruits de voix étouffes en provenance de la crevasse, Les personpages obtenant au moins deux degrés de reussite peuvent dire que ces voix se disputent en eltharin, la langue elfique Tout personnage qui a au moins cinq points de Folie est persuadé que la crevasse est en train de lui parler II devra donc agir en consé-quence, mais il sera possible de le convaincre que ces bruits proviennent de personnes et non de la crevasse elle-même. Un test de Pistage révèle la présence d'emprentes de pas dans la boue qui mênent à ces trouées dans la couche d'algues. Enfin, un test de Fouille pennet de trouver sur la berge un symbole etrange dessine avec des excréments. Les personnages possédant la compétence Connaissances académiques (démonologie) reconnaissent immédiatement un symbole de Nurgle

### De vieux anus

Les elfes sylvains, que les PJ ont rencontrés a plusieurs reprises au cours des derniers mois, sont déterminés à en finir avec Karl La

## TABLE 9-2 : BIZARRERIE ALEATOIRE

#### Jet Résultat

01 10

Bouse géante/ Les personnages passent devant un tas de crottin qui defie l'imagination. Le tas fait six metres de haut, c'est comme si toutes les creatures à des lieux à la ronde etaient venues faire leurs besoms ici

- Rire sinistre un mugissement étrange, ressemblant à un rire, résonne entre les arbres.
- Éclair ronge un éclair rouge zèbre le ciel et frappe un arbre, qui explose en mille morceaux sous l'impact. Les PJ constatent que le tronc éventré groutle d'asticots sanglants.
- Tête de cochon. la tête pourrissante d'un cochon est fichée au bout d'une pique. Ses yeux pendouillent au milieu des chairs putréfiees et une
- homeur nâle sunte de sa langue raide. Secousses le sol tremble un instant sous les pieds. puis le calme revient.
  - Relour en arrière, tout se fige, et les personnages disparaissent pour réapparaître au hasard 1d10 mètres en arrière. Ils ne réapparaissent pas dans des obiets solides
- 61.70 Poussée en avant le monde s'accelère un instant, et les personnages se déplacent au double de leur vitesse pendant une minute Ouand l'effet prend fin, ils découvrent avec horreur qu'ils ont tous

vieilli de 1d10 ans

- 71.80 Pluie de grenouilles le tonnerre gronde sur les sommets et 1d10+3 secondes plus tard, une pluie de grenouilles tombe des nuages gris. Les grenouilles explosent en s'écrasant au sol; ce n'est pas dangereux, mais assez dégoûtant
- Des bouts d'elfe des morceaux de corps sont disséminés sur le sol, Les PI savent qu'il s'agit du corps d'un elfe parce que ses oreilles pointues sont clouees sur un arbre proche
- rien rien ne se passe Utilisez ce temps pour sourire aux joueurs d'un air entendu. Lancez quelques dés derrière le paravent, puis demandez à un des joueurs quel est son score en Sociabilité Peu importe sa réponse, laissez échapper un petit rire et écrivez sur un bout de papier « le lambon aime la sauce » et donnez-le au joueur Puis ignorez toutes les questions qu'il vous posera sur la signification de cette phrase énigniatique

menace qu'il represente est trop grave et rien ne pourra les dissuador ils sont arrivés au Ventre peu de temps après Ruprecht Ils savent qu'ils sont au bon endroit - « Ne pouvez-vous sentir la corruption qui regne ici, bumains? »- mais n'ont pas encore trouve









l'entrée. Ils ont survi la miste la plus évidente et se sont dirigés vers la crevasse. Ils se sentent un peu penaud et ont fini par penser que l'entrée nourrait bien se trouver aous leurs pieds

Pour chaque round où les PI s'attardent autour du bassin, accordez un test de Perception aux elfes sylvains pour remarquer leur présence. Dès qu'ils les ont repéres, ils se rassemblent à l'entrée de la crevasse et fixent les personnages de leurs regards durs et sévères. Si Lorinoc a survécu à la conclusion du Chapitre VI: les Hérauts d'une Aube Nouvelle, il est là et n'a pas l'air résour Sinon, il n'y a ici que des gardiens tribaux

Lorinoc avant de la manqué Karl par deux fois, il est au bord de La crise de nerfs, et son état est encore exacerbé par les effets corrupteurs du lieu. Son sang-froid elfique est dépassé et, à tort ou à raison, il accuse les PJ Lorinoc est tout sauf poli, et à moins que les PJ ne commencent à parler et/ou ne réussissent un test de Charisme Difficile (-20), Lorinoc ordonne à ses hommes d'attaquer Là, les choses deviennent intéressantes, Les gardiens tribaux ne sont pas très enthousiastes à l'idée d'affronter les personnages avec our ils n'ont aucun conflit. Bien qu'ils admettent que les personnages ont peut-être une responsabilité dans l'échec de Lassassinat de Karl, ils sont conscients qu'il ne s'agit au mieux que d'une intervention accidentelle Leurs échecs sont dus à la volonte des dieux et peut-être que Karl a survécu pour une bonne raison Lorinoc doit donc réussir un test de Commandement pour que ses guerriers attaquent les personnages. S'il échoue à son test, il hurle de rage et attaque seul les PJ, tandis que le reste des elfes monte en silence dans la barque, regagnent la berge et disparaissent dans la forêt.

Si toutefois les PI sont prompts à désamorcer la situation, Lorinoc contrôle sa rage et accepte de discuter. Lorinoc soupçonne les PJ d'être là pour les mêmes raisons que lui et ses guerriers, mais il n'a pas confiance car il croit que les PJ sont toujours les dupes de Karl Les personnages devraient donc lui raconter pourquoi ils sont là et puelles sont leurs intentions. Dans tous les cas, les personnages doivent réussir un autre test de Charisme. La difficulte du test dépend de leurs raisons, comme cela est précisé ci-dessous.

Raison	Difficulté
Les PJ sont la pour tuer Karl	Facile (+20)
Les PJ sont la pour éliminer	

Ruprecht/la Sorcière Noire Assez facile (+10) Les PI sont là pour channer les vampires Les PJ sont là pour sauver Karl Assez difficile (-10) Les PI sont là pour tuer les elfes! hunossible (qu'est-ce one vous crovez?

Que les PJ réussissent ou non le test de Charisme, Lorinoc les laissent continuer. Un personnage qui réussit le test de deux degres ou plus - ou un personnave qui le rate complètement - se retrouve avec un Lorinoc qui propose de les accompagner pour la fin de leur long voyage. Dans le cas d'un succès au test, Lorinoc et ses elfes les aldent au mieux de leurs capacités, mais dans le cas d'un échec au test. Lorinoc a l'intention de se débarrasser des Pl au moment le plus avantageux, moment qui se présentera quand les personnages auront réuni les trois clés. Sinon, Lorinoc dit aux personnages, « Je vous laisse une heure. Si vous n'êtes pas revenus d'ici une beure, nous penétrerons à notre tour dans ce lieu maudit et je jure sur les épèes de mes ancêtres que quand nous en aurons fini il n'y aura plus ici âme qui vire! .

#### Lorinoc

#### Vétéran elfe sylvestre, ex-Gardien tribal, ex-Chasseur

Lorinoc a déià été décrit dans des chapitres precédents. Ses caractéristiques, légèrement revues à la hausse pour refléter sa plus grande expérience, sont données ci-dessous pour plus de facilité

Points de Folie 4



Compétences, Alphabet secret (rodeur) (Int). Commerage (Soc) Connaissances genérales (elfes, Empire) (Int), Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag +10), Escalade (F), Esquive (Ag +10), Fouille (Int), Intimidation (F), Languer secret (langage de bataille) (Int), Langue (eltharin, reikspicl) (Int), Natation (F), Perception (Int +20), Pistage (Int +10), Soins (Int), Survie (Int +10)

Talents: Acuite visuelle, Camouflage rural, Coups puissants, Dur à cuire, Force accrue, Guerrier né, Intelligent, Maîtrise (arcs longs), Rechargement rapide, Réflexes éclairs, Tir en puissance, Tireur

Traits: Vision nocturne

Attaques: 2; Points de Destin. 1, Mouvement: 5, Points de Blessures: 17

Armure (movenne): armure de cuir complète et casque (tête 3, bras 1, corps 1, jambes 1) Armes: arc elfique avec 10 flèches (1d10+4, portée 36/72, rechargement gratuit, perforante), arme à une main (épée) (1d10+6).

### dague (1d10+3)

Lorinoc porte une veste de cuir dans des tons gris et verts qui se fondent avec son environnement. Une cape vert sombre tenue par un fermoir en argent tombe sur ses épaules. Une petite bourse à

### sa ceinture contient un necessaire antipoison. Gardiens tribaux (4) Gardiens tribaux elfes sylvains

Ces elfes sylvains silencieux obéissent à Lorinoc mais commencent a douter de sa sante mentale



Compétences: Connaissances générales (elfes) (Int), Deplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Esquive (Ag) Louille (Int), Langue (eltharin, reikspiel) (Int), Percention (Int), Pistage (Int), Survie (Int)

Talents: Aculté visuelle, Intelligent, Maîtrise (arcs longs), Rechargement rapide, Fireur d'élite, Vision nocturne

#### Combat

Attaques: 1; Mouvement: 5, Points de Blessures: 12

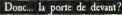
Armure (légère): veste de cuir (bras 1, corps 1) Armes: arc elfique avec 10 flèches (1d10+3 ; portee 36/72, rechar gement demi-action; perforante), arme à une main (épée) (1d10+3), dague (1d10)

#### Dotations

Les gardiens tribaux portent des vestes de cuir sous leurs capes vert sombre. Ils portent une epée et une dague effliée au côté et un carquois rempli de fleches dans le dos.







Foullier la crevatse qui s'auvre sur la rive opposée ne révèler fen, par une pile de vietux nosements et d'impressionnaires pen tures rupestres d'au moins deux mitres de hauteur Exécuters au charbon et harboullers de aug, experitures representent i pentiture est vraument perturbante. Un personnaige qui touche la pentiture est vraument perturbante. Un personnaige qui touche la pentiture se retouver avec le bout des odigis fou une untre carré mitél couverts d'une poudre noire qui ne pars pas Céta n'à aucon personnaige autre comme s'il posséela la Compéterer Esquire. S'il posséele délà Esquive, il benéricie d'un bonus de +10 aux testa d'Esquire II se de décennies, la matriarche veden de Zhidovsk est venue dans cette crevisse pour établie une harrière contre la dequise, il Il ne n-valusse que cette poudre hoire dequise, il Il ne n-valusse que cette poudre hoire

Il deviendra donc évidem que l'entrée du repaire se trousequeup part sous ces eaux ammondes. Els epersonnages reulent conclure cette histoire. Il leur faut donc entrer dans l'eau, ce qui n'est pas une perspective des plus répuissantes. Des personnages reticents sont libres de perfea unatra de tentes qu'ils le soubitarent à rechigner au bord de l'eau. Mals n'oubliez pas de décompter le terms pui raises.

# Dans le lac

Peu importe la facion dont les personnages entrent dans l'eau (en plopingant precultionnessement un ortéli ou en se priunt fémerarement à l'eau), les édies soit les mêmes L'eau ses fronde, vrainnert froide. Les personnages qui entreue ne cousiate aver l'eau dévient inforde les personnages qui entreue ne cousiate aver l'eau dévient mailas de -10 à tous les tests pendant Idil00 minutes en nision du ford à glacer les ou. Les penonnages qui se réchauflent avec un bon petit feu réspirant réduleurit ce idéal de dix minutes par minute passée devant la flambée Mais comme les personnages n'ont pas viaument le temps de s'installer autour d'un hon feu peur boure du ment s'aucompander de ces naiso le temps qu'il de la réception.

En plus du froid terrible, il y a des choses dans l'exu. Des choses mechanies. La Soricire Notire protège son entrée avec une couvé de serpents aquatiques qui adorent nuger dans ces enux obseuves ces creduters oui pour partie, et le contra conservent for foi dis lie les choses se sont compliques depuis que l'apprecht est passe par la l'avoque une nuée de naugilique et les a envoyés occuper les serpents le temps que ses presents exploses, il a livoque une nuée de naugilique et les a envoyés occuper les serpents le temps que ses presents exploses, il a livoque les naugiliques depuis que foi prevantague prévient dans les estats bouveuses, peu-dêre en hurlant à cause du fraud, les muglings comme les serpents cyclopes s'animent devant cette provinces de dvalue fraitée chaque person nage dans feues a 20 % de chirecte de devent de l'action de la contra de l'action feue à 20 % de chirecte de devent de l'action de leurs agres essers, ils sont libres de fouille refond des causs.

Más avent de demander un test difinitative, ricultive pas que cembatre sous l'est nivet pas une partie de pilabit le seponnanges subsecut un multus de 201 leurs tests de Capacifé de Combut, de Capacife de Til et d'Aguléi. Les pesonnanges peuvent mager à leur Mouvement normal et peuvent tenter un test de Nastation pour se deplacer d'un mêtre supplémentaire par degré de resuste Les personnages ne peuvent di charger al court en nageunt Les mais se services in clarager no court rendant outils substorier.

Les personnages peuvent retenir leur respiration pour un nombre de rounds égal à leur bonus d'Endurance ou, s'ils prennent une grande inspiration avant de plonger, une fois et demi leur





bonus d'Endurance Une fois ce délai passé, le personnage doit reussir un test d'Endurance à chaque round (avec un malus cumulatif de -10 à chaque round après le premier) ou perdre un point de Blessures. Une fois à 0 Blessures, le personnage perd connaissance et meurt en un nombre de rounds égal à son bonus d'Endurance si on ne vient pas à son secours. Ces règles de nata tion remplacent celles de WIDR

## Nurglings

Les nurgings sont une manifestation miniature de la volonté immonde de Nurgle. Ils sont petits, avec un visage malveillant perché sur un corps rondouillet aux membres disproportionnés



Compétences: Deplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag +10), Esquive (Ag), Langage mystique (demoniaque) (Int), Langue (langage sombre) (Int), Natation (F), Perception (Int)

Traits . Ambidextre, Aura démoniaque, Instabilité, Mutation (nuage de mouches). Peste, Petit, Sans peur, Troublant, Vision nocturne

Attaques: 2. Mouvement: 4: Points de Blessures: 7 Armes: dents et griffes (1d10)

#### Aura démoniaque

Le bonus d'Endurance effectif d'un nurgling passe à 4 contre les armes non magiques. Les attaques d'un nurgling sont considérées comme des attaques magiques, et les nurglings sont immunisés au poison et à la suffocation.

À chaque round au cours duquel un nurgling est blessé sans réussir à infliger de points de Blessures en retour, il doit réussir un test de Force Mentale pour éviter d'être renvoyé dans les Royaumes

#### Mutation (nuave de mouches)

D'ordinaire, les nurglings grouillent de mouches, et quand ils sont attaqués ces minuscules insectes viennent harceler leurs adversaires infligeant un malus de -10 aux tests de Capacité de Combat loutefois, étant donné l'environnement aquatique de cette rencontre, les mouches sont mortes noyées et parsèment la surface

Un personnage qui a perdu au moins un point de Blessures dans un combat avec un nurgling doit effectuer immédiatement un test d'Endurance ou contracter une maladie de votre choix

Les nurglings sont de petites créatures. Les attaques les visant entraînent une pénalité de -10.

## Serpents cyclopes

Cardiens du bassin, les serpents cyclopes sont les produits de Limagination dérangée de la Sorcière Noire A premiere vue, ces creatures ressemblent à des anguilles ordinaires, mais ont un gros ceil rouge au lieu d'une bouche à ventouse Leur ventre est garni de petites dems aussi perçantes que des aiguilles et qui injectent une puissante toxine

# Caracteristiques

Compétences: Dissimulation (Ag), Esquive (Ag), Natation (F+20), Perception (Int +20), Sens de la magle (FM +20) Talents: Acusté visuelle

Traits: Aquatique, Armes naturelles, Dents venimeuses, Résistance au Chaos, Sans peur, Troublant, Vision nocturne

Attaques: 1. Mouvement: 1 Points de Blessures: 8 Armes: dents (td10+3)

#### Aquatique

Les serpents cyclopes vivent exclusivement dans l'eau et ne peuvent survivre à l'air libre. Hors de l'eau, ils subissent un malus de -20 à tous les tests et leur mouvement tombe à 0. Lorsqu'ils sont dans l'eau, ils peuvent entreprendre des actions normalement et leurs caractéristiques ne sont pas modifiées par le fait de nager

#### Dents venimeuses

Un personnage qui perd au moins i point de Blessures d'une attaque de serpent cyclope doit immédiatement réussir un test d'Endurance ou être victime de la puissante toxine secrétée par la créature. Le corps de la victime se met à absorber l'eau du lac et gonfle Jusqu'à finir par exploser S'il rate le test, le personnage subit un manas de 10 à tous les tests et son Mouvement est réduit de 1. À chaque round suivant, quand arrive le tour de jeu du personnage, il doit réussir un nouveau test d'Endurance sinon les malus augmentent respectivement de -10 et -1. Si le malus aux tests dépasse l'Endurance du personnage (par exemple, un malus de -40 pour une Endurance de 36), il explose et meurt Deux tests d'Endurance réussis d'affilée indiquent que le corps du personnage parvient finalement à résister à la toxine. Les malus disparaissent après 1d10 minutes, tandis que le personnage expulse violemment le liquide absorbé par tous les moyens répugnants que vous pouvez imaginer

#### La membrane

Le lac est une fosse remplie d'eau qui est plus large à la surface ou'au fond. Une vase claire recouvre les parois et à environ cinq mètres sous l'eau à l'aplomb de la crevasse qui s'ouvre sur la rive opposée, il y a dans la paroi une etrange surface spongieuse sur environ un mêtre de large pour deux mêtres de haut. Les personnages peuvent trouver cet endroit en réussissant un test de Fouille Assez difficile (-10) ou un test de Perception Difficile (-20). La surface est élastique et cède à la pression. Exercer une poussée sur cette membrane permet à un personnage de passer au travers et de pénétrer dans le repaire de la Sorciere Noire. Tandis que le personnage franchit la membrane, celle-ci se referme derrière lui et quand il atteint l'autre côté il sort dans une brève giclée d'eau du lac avant que le trou ne se referme.

Des personnages irréfléchis pourraient vouloir se tailler un chemin à travers la membrane Cela n'a rien de difficile, et n'importe quelle arme tranchante peut déchirer ces tissus délicats. Trois coups d'épée suffisent à ouvrir un trou du lac vers les tunnels. Heureusement, l'endroit est assez grand pour que la brusque mondation ne submerge pas completement les lieux, mais cela ne facilitera pas leur exploration. L'eau remplit les tunnels sur environ trente centimètres, ce qui rend la charge impossible et réduit le Mouvement de 1. De plus, les tests de Déplacement silencieux subissent un malus de -10.







# LE REPAIRE DE LA SORCIÈRE NOIRE

Dermere la membrane au fond du las souvre un vaste nesseu de grottes s'étéredant sous les Dents de Mangaus sur des creatines, voure des milleres de metres. Les 19 doivent trouver leur chemin dans ces tumnés midatorants pour réjoindre Karl avant que la soncière Noiter viachères son plan Bens sûr, les 19 doivent le contract cet a déjà été dit, cita groupes de vampires crereit dans les tunnels, aunsi qu'un puissant sorcier du factor, autre partie des abonitations éranges et permitaines qui résident en est lieux. Chang groupe cherche un noyen d'outre de soncient de la confirmation 
La tâche n'est pas aisée. Les cavernes sont réellement labvanthiques et remplies d'obstacles, d'adversaires, de pièges mortels, ainsi que de phénomènes magiques étranges. Les portes ne s'ou vrent pas pour ceux qui parviennent à les atteindre dès le début Elles sont fermées, infranchissables nour tous sauf pour ceux que la Sorcière Noire invite et nour ceux qui ont les movens d'entrer Les serviteurs de la Sorcière Noire possèdent les clés nécessaires pour ouvrir les portes, et ils attendent aux quatre coins du complexe que les vampires ou d'autres personnes aient l'intelligence de venir les chercher. Cette diversion donne à la Sorcière Noire le temps dont elle a besoin nour accomplir le rituel qui va la ller à l'enfant. Même si son plan prévoit d'attirer les vampires à elle elle ne veut pas les voir arriver prématurément. La Sorciere Noire est également consciente de la presence de Ruprecht, qui veut l'enfant pour ses propres desseins, des elfes sylvains qui veulent tuer Karl et des PJ, qui ont leurs propres raisons d'être ici. En plaçant les clès dans les mains de ses serviteurs, la Sorcière Notre espère que les groupes dont la présence est indéstrable finiront par

C'est dans ce hourbier d'horreur et de violence que les PJ se retrouvent empêtrés s'ils veulent arrêter les sinistres projets de la Sociaire Noire vis-à-vis du pauve Karl



Au pomier abord, le Ventre peut sembler n'être qu'une simple exploration de donjoin, mis la 'saje le m'ailler d'un environnement dynamque qui réagit aux actions des personnages. Tandis que les p'indent dans les tunnels, la seronn ameries à encentre certaine p'indent dans les tunnels, la seronn ameries à une control extraine périls, et d'autres chosses encore. De plus, le Ventre est swant. Meme et le also sont parcourus de veines qui pulsent d'un sang transportant et le also sont parcourus de veines qui pulsent d'un sang transportant den naturantes paise dans les terres alterours et qui permettent au Ventre d'écusier et de 'schapers dans linearies alterours et qui permettent au Ventre d'existe et de s'alterours d'un sont de l'estate de la ventre d'existe et de s'alterours d'un sont de l'estate de l'estate d'un sont d'un sont de l'estate d'un sont de l'estate d'un sont de l'estate d'un sont de l'estate d'un sont d'un sont de l'estate d'un sont de l'estate d'un sont d'un

# Objectifs



Pour fanchli les portes qui mènent au sanctuurre secret (salles 75 et 76), les penonages on besoin de trous clés. Chaque dé est en possession de l'une des servantes de la Sorciver-Noire: la Mére caulle 77, in Demonétic taallé et 91 et Mégre Caulle 65). Contine au l'acceptant de la Mégre Caulle 65). Contine la révinde, chaque servante a cling clés, une pour chaque ligne la révinder, chaque servante a cling clés, une pour chaque ligne au propriet de l'acceptant de l'acceptant de la révinder, chaque servante a cling clés, une pour chaque ligne au propriet de la fourte de sanc public de l'acceptant de la part de la Sorciere de la disposition, un fait que la Sorcière Noire n'avant pas preur Massiméns s'il est extrêmentem prévenant de la part de la Sorciere Morte d'autori un leu de clés en trop, les 91 n'accept pas les sociéts à Chord et d'autori un leu de clés en trop, les 91 n'accept pas les sociéts à Chord et d'autori un leu de clés en trop, les 91 n'accept pas les sociéts à contra d'acceptant de la société d'autori un leu de clés en trop, les 91 n'acceptant pas les sociéts à contra d'acceptant de la société autorit un les de clés en trop, les 91 n'acceptant pas sociétés d'acceptant de la société d'acceptant que de clés en trop, les 91 n'acceptant pas sociétés d'acceptant de la société acceptant de la société acceptant de la société acceptant de la société acceptant de la société de la société de la contra de la société de la société de la contra de la contr

Bupocht tente d'obtenn les clés avant les PJ et s'll y parvient, les personauges devrou le rattipper avant qu'il ne retur d'ans les anctuairs secret Des PJ mailns – et en faillite monole la plus compléte – pourraient s'allier au sorcier. Sils feon, très blein runs la Buproch s'airangera pour les tuer avant qu'ils n'approchent trop près da sonnaurs secret. Il y a usus le problème des elles ayans. Si les PJ out réussi a s'entendre avec eux, its feront de précleux alleis, mais si les PJ ou récheué à apacte les sentiments de Lorinoc, les clifes sybairs se tournent contre eux avant qu'ils airant qu'il alent une chance de pendrer dans les chambres hundles du baston de la Sorcière de la Sorcière.

Tout cela est blen compiliqué au début, mas à moins que les PI soient clairvoyants ou qu'is aient tiriche et la ce chaptre, les PI soient clairvoyants ou qu'is aient tiriche et la ce chaptre, les savent probablement rien sur cette histoire de clés. Ils en décourrent les tenants et les aboutseants en fonction de leurs encontres dans le Ventre, ou pourront le deviner en essayant (sans succes) d'ouvrir les portes de la salle 15

Enfin, ultime et cruelle plassmiterle, la Sorcière Noire a place de dausses élés dans les tunnéss. Un penonnage intelligent pourra deviner cette ruse lonsque les IJ tomberont par hasard sur une éle sans gardien. Le penonnage irrefliché, avauglé par Fespoit, décou vitra la superclièrei quand il meierar la clé dans l'une des missertruses et ecercar pour as paire une harrible mutation à in service sur le cercar pour as paire une harrible mutation à la naugle assez difficille (-1.0) remarque, qu'elle grouille d'autrests mutationisme sans qu'elle grouille d'autrest.

#### Vraie ou fausse?

Distinguer une vrale clé d'une fausse est assez simple. Toutes les tausses clés sont liées à une des quaire Puissances de la Corruption et présentent des caractéristiques inhabituelles, parfois au bénétice du possesseur et parfois à son détriment. De phois, est cisé de dieux diametriquement piposés es repousseuit l'une fautre quant on les poèces dans les mêmes acc, la nieme houre ou autre, une clé tino-sant par trouver un moyen de sortir du sac ou de la poche en se glissant par l'overvaire ou en y perçant un trout, comme les





serviteurs des Puissances de la Corruption, les clés du Chaos ne supportent pas la présence de leurs rivales.

Les vraies clés sont glaciales au toucher, d'un froid sépulcral. La personne qui saisit une clé a des visions fugitives d'un monde recouvert de ténèbres, d'armées de morts-vivants en marche et de troupes de vampires avançant dans les filets de brume tourbillonnants qui émergent des bouches béantes des morts. Pour les personnages foueurs - et pour eux seulement - l'utilisation d'un point de Fortune permet à un personnage d'avoir l'intuition du plus court chemin pour arriver à la clé survante. Ne parlez pas de cette possibilité de « triche » tant que les joueurs ne sont pas complètement coincés

## Evenements aleatoires

Une balade dans les tunnels sans avoir à affronter les rivaux des PJ serait déjà une épreuve en soi. Les tunnels ont tendance à manifester des phénomènes étranges et troublants qui freinent ou blessent ceux qui les explorent. Ces phénomènes sont des événements aléatoires. Un événement aléatoire se produit tous les 1d10 x 1d10 minutes, à chaque fois que les choses deviennent ennuveuses, à chaque fois que vous en ressentez l'envie, durant un combat qui dure plus de trois rounds, ou quand les PJ font quelque chose de particullèrement stupide (là, encore le choix vous appartient). Faites un jet (ou choisissez) sur la Table 9-3 : Événements aléatoires.

#### Expulsion fétide

Un sphineter sur la paroi d'un mur se contracte et projette sur un personnage un jet de déjection brune (CT 40). Un personnage touché don réussir un test d'Endurance ou devenir nauséeux et subir un malus de «10 à tous les tests pour 1d5 rounds.

## Éruption de pustules

Avec une série de « pop » irréels, des cloques frémissantes apparaissent sur les murs et le sol. Si un personnage les touche, elles explosent en projetant de l'acide sur le personnage qui a stupidement tâté ces étranges pustules. L'acide inflige au personnage 1d10+2 points de dégâts ignorant l'Armure S'll a utilisé une arme pour toucher la cloque, le personnage ne subit pas de dégâts mais son arme est detruite par l'acide.

#### Parfum écœurant

Un courant d'air fétide souffle dans les tunnels. Tous les personnages doivent réussir un test d'Endurance ou devenir nauséeux et subir un malus de -10 à tous les texts pour 1d10 rounds.

#### Spasme mural

Les murs sont agités de convulsions puis se contractent brutalement Sélectionnez un personnage au hasard. Toutes les créatures situées dans les 1d10 mètres de ce personnage sont écrasées par les murs qui se contractent, subissant 1d10 plus 1d5 points de dégits. Les murs se détendent et retrouvent leur position normale immédiatement après. Si cet événement se produit dans une salle, ce sont plutôt le sol et le plafond qui se rejoignent brutalement. affectant toutes les créatures à l'interieur de la salle.

#### Sol ondulant

Le sol est parcouru d'une étrange ondulation. Choisissez un personnage au hasard. Ce personnage et les créatures situées dans

un rayon de 1d5 mètres doivent réussir un test d'Agilité ou tomber par terre

#### Des veines!

01-05

06-10

Utilisez le grand gabarit, D'énormes veines qui pulsent émergent de la surface des murs, du sol et du plafond dans toute la zone. Les personnages qui chargent ou courent à travers la zone doivent réussir un test d'Agilité pour ne pas se prendre les pieds et tomber au sol Au bout de 1d5 rounds, les veines s'enfoncent à nouveau sous la surface des parois.

### LA CUPIDITÉ ET LES CLÉS

Les fausses clés offrent toutes des bénéfices lorsqu'on les porte, avec pour certaines quelques contreparties. Si tous ces bénéfices se cumulent, certaines cles fonctionnent mal en présence d'autres clés. Un personnage qui porte les clés de deux dieux du Chaos différents fait l'expérience d'étranges sensations, les clés se tortillent pour lui échapper, il voit d'étranges couleurs flotter dans les airs, il a des bourdonnements d'oreilles, il transpire du sang Et si cela ne suffit pas à dissuader le personnage, il subit un malus de 10 à tous ses tests. Un personnage portant les clés de trois dieux du Chaos différents subit un malus de -20 à tous ses tests et doit immédiatement réussir un test d'Endurance ou se voir affligé d'une mutation, qui ne se produit que la première fois qu'il porte trois clés différentes. Un personnage qui porte les clés des quatre dieux du Chaos a signé son arrêt de mort! Toutes les fausses clés en sa possession prennent vie sous la forme de démons mineurs (voir W7DR, page 226) qui s'affrontent pour le privilège de tuer le personnage Après 1d5-1 rounds, ils cessent leur combat pour se tourner ensemble contre le personnage

Oh, encore une chose. Si les PJ quittent le Ventre avec une clé en leur possession, la clé (ou les clés) disparait dans une virgue d'énergie du Chaos qui inonde le personnage Celui-ci doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (-10) pour chaque cié portée ou se voir affliger d'une mutation

## TABLE 9-3 : ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES Expulsion fétide Éruption de pustules

Parfum écocurant

16-20	Spasme mural
21-25	Sol ondulant
26-30	Des velnes!
31-35	Condensation glissante
36-40	Chagrin
41-45	Jole
46-50	Un immonde tapis
51-55	Phénomène incompréhensible
56-60	Up-tas d'excréments
61-65	Une gelée tremblotante
66-70	Un monceau d'asticots
71-75	Enfant du Chaos
76-80	Déplacement brusque et déplaisant
81-85	Hurlement tonitruant
86-90	Une flaque de vomi
91-95	Un tas d'os
96-00	Mutations pour tous!





## FANCE DU CHAOS

Cette flaque de fluide bleu pâle glisse sur le sol. Elle cherche des créatures qui ne sont pas corrompues par le Chaos chez lesquelles provoquer une deplassante mutation.

## Caractéristiques



Compétences Dissimulation (Ag +20)

Talents Litter

Traits: Armes naturelles (pseudopodes), Enveloppement, Informe, Mutagène, Rampant, Rapide, Résistance à la magie, Troublant

#### Combat

Attaques: 5, Mouvement: 4, Points de Blessures: 18 Armes: pseudopode (1d10+3)

#### Enveloppement

Quand la fange du Chaos réussit une attaque, elle enveloppe automatiquement sa cible. Les victures de cette attaque sont étouffées quand le fluide leur emplit les narines et la bouche, ce qui leur inflige un point de Blessures au début de chaque round sans tenir compte du bonus d'Endurance ou de l'Armure. La cible est considérée comme étant sous l'effet d'une prise (voir Pugilat, page 131 de WTDR), si elle veut s'échapper. Tant qu'elle est engloutie, la victime ne peut rien faire d'autre que tenter de s'échapper Enfin, la première fois qu'un sujet est englouti par une fange du Chaos, il doit jouer un test de Force Mentale sous peine de gagner un point de Fohe.

#### Informe

Tous les coups portés à la fange du Chaos sont localisés au Corps Resolvez les coups critiques avec la table de Mort subite.

#### Mutagène

Quand la fange du Chaos réussit à envelopper une cible, cette dernière doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (-10) chaque round où elle reste engloutie sous peine de gagner une mutation (utilisez n'unporte quelle table de mutation dont vous disposez). Au bout de six échecs, la victime se transforme en enfant du Chaos. La fange du Chaos relâche alors sa victime et cherche une nouvelle prole

#### Rampant

La fange du Chaos ne peut pas entreprendre l'action de combat

#### Rapide

Une fange du Chaos se deplace avec rapidité, ce qui augmente son mouvement comme indiqué dans son profil

## Condensation glissante

Des gouttes d'un fluide graisseux se condensent à la surface des murs, du sol et du plafond. Ltilisez le grand gabarit, centre sur un personnage choisi au hasard. Toutes les créatures doivent réussir un test d'Agilité à chaque round où elles restent dans la zone sous peine de tomber au sol. La condensation s'assèche après

## Chagrin

Centrez le petit gaharit sur une créature choisie au hasard. Tous les personnages dans la zone doivent réussir un test de Force Mentale ou gagner un point de Folie en se sentant submergés de

## EXEMPLE D'ENFANT DU CHAOS

Cette abomination se déplace peniblement dans les tunnels, en huriant d'agonie sous le fardeau de sa corruption. Elle possède encore une forme vaguement humanoide, mais son corps est énorme par endroits et couvert de plaques de plumes roses. La ou elle est visible, sa peau squameuse est d'une couleur orange vif, et une crinière en bataille de poils marron recouvre son cou et sa tête de loun

Caractéristiques 11 (15) 55 31

## Talents: Futte

Traits: Armes naturelles (poings). Dénué de conscience Mutations (aspect bestial, pigmentation étrange, emplumé, crintère, résistance, ventouses, épines), Sans peur, Terrifiant

#### Attaques: 3, Mouvement: 7, Points de Blessures: 23 Armes: poings (1d10+4)

#### Dénué de conscience

Un enfant du Chaos ne peut effectuer de test d'Intelligence, de Force Mentale ou de Socialité

Cet enfant du Chaos a sept mutations

infligeant 1d10+1 points de degâts

- · Aspect bestial: l'enfant du Chaos a la tête d'un loup · Crinière: l'enfant du Chaos a une épaisse crinière sur la tête, ce
- qui l'empêche de pouvoir porter un casque. · Emplumé: le corps de l'enfant du Chaos est couvert de plumes
- · Épines: de petites epines effilees pointent au travers de la peau de l'enfant du Chaos. Celui-ci peut lancer une épine au prix d'une action complète, en effectuant un test de Capacité de Tir contre un adversaire à une distance maximale de dix mètres,
- · Pigmentation étrange: la peau visible au milieu des plumes et des poils révele une étrange couleur orange.
- Résistant (x2): l'enfant du Chaos est étonnamment coriace, et beneficie d'un bonus de +13 en Endurance
- . Ventouses: le corps de l'enfant du Chaos est couvert de petites ventouses tremblotantes qui lui conférent un bonus de +20 aux tests d'Escalade

chaprin et subir un malus de -10 à tous les tests durant 1d5 rounds Les personnages affectés une fois par ce chagrin surnaturel bené ficient d'un bonus de +10 aux tests pour résister à de futures manifestations de ce phénomene

#### Joie

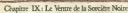
Centrez le petit gabarit sur une créature choisie au hasard. Tous les personnages dans la zone doivent réussir un test de Force Mentale ou gagner un point de Folie en se sentant envahi de bonheur et subir un malus de 10 à tous les tests durant 1d5 rounds à cause du fou rire. Les personnages affectes une fois par cette jole surnaturelle henéficient d'un honus de +10 aux tests pour résister à de futures manufestations de ce phénomène

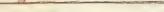














Des centaines de petits astrcots multicolores grouillants émergent du sol, et plaulent et gloussent en se balançant d'avant en arrière Centrez le grand gabarit sur une créature choisie au hasard. Tous les personnages dans la zone subissent Ld10+2 points de dégâts tandis que les asticots s'insmuent dans leurs pieds et leurs jambes Les créatures qui subissent au moins un point de Blessures voient leur Mouvement réduit de moitié jusqu'à ce que les dégâts mfligés par les asticots aient été soignes

#### Phénomène incompréhensible

Placez le grand gabarit où vous voulez. Toutes les créatures situées dans les dix mètres du gabant subissent un malus de -20 aux tests de Perception, et toutes les créatures situées dans le gabarit un malus de -30 aux tests de Perception. La raison de ce malus est un étrange spectacle de couleurs mouvantes qui donnent à la zone une teinte arc-en-ciel. Les personnages se trouvant dans la zone se voient dépossedés de leurs couleurs et leur apparence n'est plus composee que de différentes nuances de gris. Leurs couleurs reviennent des qu'ils sortent de la zone

### Un tas d'excréments

Une créature prévenante a lassé lei cet amas de crottin. Il est tout à fait commun, mais les personnages qui jouent avec ou qui le fouillent doivent réussir un test d'Endurance ou gagner un point de Polie. Et comme seuls les singes ou les fous jouent avec des excréments et que les PJ ne sont pas des singes, c'est donc qu'ils sont fous, non?

Si vous le souhaitez, ce tas d'excréments peut être une statue dédiée à un des dieux orques, mais les PJ ne devraient pas tomber sur plus d'une statue de ce genre, étant donné qu'il n'y a qu'une seule bande d'orques à habiter ces tunnels

#### Une gelée tremblotante

Une redoutable fange du Chaos rampe sur le sol. Elle apparaît à Id10 mètres des PJ Voir encadré page précédente pour les carac-téristiques de la fange du Chans

#### Un monceau d'asticots

En amas d'asticots est en train de faire un sort au cadavre d'un homme-bête. Cet événement n'a aucun effet, à part le fait que c'est un spectacle dégoutant

#### Enfant du Chaos

Un ignoble enfant du Chaos rôde dans les tunnels, déterminé à tuer et à dévorer. Comme les enfants du Chaos sont des créatures totalement aléatoires, l'encadré Exemple d'enfant du Chaos ne représente qu'une possibilité parmi d'autres. Si vous disposez du Tome de la Corruption, vous pouvez en créer d'autres pour le cas où vous obtiendrez cette rencontre plusieurs fois Sinon, vous pouvez toujours substituer à l'enfant du Chaos un mutant présenté dans le WIDR ou le Bestiaire du Vieux Monde

#### Déplacement brusque et déplaisant

Une curieuse pulsation d'énergie remplit l'air autour des PJ. Tous les personnages doivent réussir un test de Force Mentale Assez facile (+10) ou être transporté ailleurs dans le Ventre Pour ceux qui ont échoué à leur test, lancez 1d100. Si le résultat correspond à un numéro de salle, le personnage réapparaît dans cette salle Sinon, le personnage reapparaît dans la crevasse au-dessus du complexe. Cet événement rend les choses beaucoup plus difficiles aussi n'hesitez pas à ignorer cet effet

#### Hurlement tonitruant

Un eri terrible résonne dans les tunnels, assourdissant les personnages qui ratent un test d'Endurance. Ils retrouvent l'ouie apres 1d10 nunutes, mais d'ici là échouent automatiquement à tous les tests basés sur l'ouie et quand ils déterminent leur initiative, ils lancent le dé deux fois et conservent le moins bon résultat

## Une flaque de vomi

Près d'un personnage choist au hasard, du vomi macule le sol ou un mur. Tant que le personnage n'y touche pas, rien ne se passe Mais s'il y touche, il doit reussir un test d'Endurance ou se mettre a vomir à son tour, agrandissant la flaque de vomi

#### Un tas d'os

Les PJ tombent sur un tas d'ossements. Ils ont tous été brisés et vidés de leur moelle. Gurieusement, Il n'y a aucun cranc

#### Mutations pour tous!

Une décharge d'énergie violette frappe un personnage choisi au hasard I tilisez le grand gabarit Tous les personnages dans la zone doivent effectuer un test d'Endurance Assez facile (+10) ou gagner une mutation (utilisez n'importe quelle table dont vous disposez, celle du WJDR, du Bestiaire du Vieux Monde, ou du Tome de la Corruption)





269





## Événements programmés

Comme l'indique la Table 9-1 : Chronologie, certains événements se produisent à des moments-clés à moins que les personnages n'empêchent leur bon déroulement. Vous devez donc gérer le temps qui passe. Une bonne façon de faire est d'utiliser un minuteur Réglez-le sur quatre heures et demi (ou plus si les joueurs n'ont pas perdu de temps auparavant) et déclenchez le compte à rebours des que les PJ penètrent dans le Ventre. Dès qu'un comhat éclate, arrêtez le compte à rebours et reprenez-le une fois le comhat résolu. Si vous n'avez pas de minuteur, contentez-vous d'improviser

Au début des quatre heures et demi. Karl a trouvé l'entrée du sanctuaire secret. Les événements suivants se produisent ensulte à Pintervalle indiqué

- Ouatre heures restantes: la Sorcière Noire possède le garcon. Ln événement aléatoire se produit.
- \* Trois heures restantes: les strigoi et le Dragon de Sang ont récupéré les trois clés et pénètrent dans le sanctuaire secret. Ils ne peuvent plus être rencontres dans le Ventre
- · Deux heures et demi restantes: Lydia von Carstein est en possession des trois clés et entre dans le sanctuaire secret
- · Deux heures restantes: la vampire lahmiane est en possession des trois clés et entre dans le sanctuaire secret. Elle ne peut plus être rencontrée dans le Ventre. À moins que les PJ ne l'aient devancé, Ruprecht récupère la première clé,
- · une heure et demi restantes: le nécrarque est en possession des trois clés et entre dans le sanctuaire secret. Il ne peut plus être rencontré dans le Ventre
- · Une heure restante: Ruprecht récupère la deuxième clé si les PJ ne l'ont pas déjà trouvée.
- · Trente minutes restantes: Ruprecht recupère la troisième clé!
- · Zéro heure restante: la Sorcière Noire achève le rituel Les cinq vampires sont détruits, de même que la personnalité de Karl. La Sorcière Noire se transforme en une terrifiante abomination, quitte le sanctuaire secret et se dirige vers la surface pour répandre dans le monde la dévastation et le Chaos.

## Evénements déclenchés

La dernière chose à garder à l'esprit tient aux événements déclenchés. A chaque fois que les PJ accomplissent certaines actions dans le Ventre, des événements se déclenchent en réponse. Ces événements sont destinés à illustrer le fait que les lieux sont vivants et à manifester les efforts des autres factions pour atteindre le sanctuaire secret. Vous pouvez en utiliser certains, les utiliser tous ou aucun, en fonction de l'état des PJ et du temps qui reste avant que la Sorcière Noire achève son rituel. Chaque evénement déclenché se produit (d10 minutes après que les PJ aient localisé une vraie clé

#### La première clé

Peu apres que les PL acent retrouve la première elé, une maléfique creati re du Chaos prend conscience de la presence des PJ et décide de les prendre au piège grâce à son toucher d'un froid mortel Cette créature est un voleur d'âme, une entité demontaque qui ressemble simplement à une tache sombre sur un mur Mais un personnage réussissant un test de Perception Assez difficile (-10) se rend compte que la tache semble ramper et se déplacer dès qu'il détourne le regard

Le voleur d'âmes ne veut pas tuer les PI, mais plutôt posséder l'un d'entre eux. Il vise d'abord les personnages affligés d'une mutation mais s ittaque ensuite à n'importe quel PJ. Toutefois, si Lun d'eux à Lur particulièrement stupide, le démon s'en prend

Une fois que le voleur d'âme a pris possession d'un personnage. il reste dans la tête de ce dermer durant 1d10 jours. À l'issue de cette période, le PI peut tenter un nouveau test de Force Mentale pour contraindre l'entité à sortir de lui. S'il échoue, il gagne un point de Folie Tous les trois points de Folie gagnes de cette façon. le personnage se voit affligé d'une mutation. Après avoir gagné douze points de Folie, la personnalité du PJ est entlèrement détruite, et le démon prend le contrôle de son corps

Meme si le demon pent exercer une forte influence sur le personnage, ne laissez pas cela gacher le plaisir du joueur Laites la passer des mots énigmatiques, faites-lui faire des tests de Perception sans raison particulière, bref, comblez le personnage de vos cruelles attentions. Le démon se satisfait de laisser le PL agir à sa guise, sauf quand celui-ci pénétrera dans le sanctuaire secret A partir de la, le demon exercera son influence et se battra pour protéger Karl et la Sorcière Notre

#### Voleur d'âme

Un voleur d'âme est un être brumeux et immatériel qui ressemble à une ombre projetée sur un mur. Il se déplace avec une grâce silencieuse en se fondant dans les ombres naturelles, disparaissant s'il le doit Lorsqu'il trouve une victime adequate, il pénètre dans son corps par ses narines et se cache dans les replis de son esprit, guidant subtilement son hôte sur la voie de la damnation. Les voleurs d'âme visent des individus qui sont deja au bord de sombrer dans la corruption et s'arrangent pour leur donner la pichenette qui les fera définitivement tomber

# Caractéristiques

36 47 10 61 60 Compétences: Baratin (Soc), Charisme (Soc), Commandement

(Soc). Dissimulation (Ag), Expression artistique (comédien) (Soc), Intimidation (F), Langage mystique (démoniaque) (Int), Langue (classique, kislevarin, norse, reikspiel, tiléen) (Int), Perception (Int +10), Ventriloquie (Soc) Talents: Imitation, Intrigant, Linguistique, Volonté de fer

Traits: Aura démonlaque, Contact glacial, Éthéré, Instabilite, Mutation (invisible), Possession Resistance à la magie, Sens aiguises, Vision noctorne Vol.

#### Combat

Attaques: 1. Mouvement: 6, vol 12. Points de Blessures: 16 Armes: contact glacial (1d10+3, ignore l'Armure)

#### Instabilité À chaque round au cours duquel un voleur d'âme est blessé au

corps à corps sans réussir à infliger de points de Blessures en retour, il doit reussir un test de Force Mentale pour éviter d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos

#### Mutation

Au prix d'une demi-action, un voleur d'âme peut devenir invisible Tant qu'il est dans cet état, il ne peut être la cible d'attaques à distance ou de projectiles magiques. Les adversaires peuvent le repérer en réussissant un test de Perception Difficile (-20), mais seulement s'il ne se trouve pas à plus de quatre mêtres. Même s'ils repèrent la présence du voleur d'âme, leurs tests de Capacité de Combat sont Très difficile (-30).

Tant qu'il est invisible, le voleur d'âme bénéficie d'un bonus de +20 aux tests de Capacité de Combat. Chaque round où il reste invisible, il doit réussir un test d'Endurance ou perdre un point









de Blessures sans tenir compte du bonus d'Endurance ou de l'Armure

Possession

Le voleur d'âme possede toute créature mortelle qu'il touche, à moins que cette dernière ne réussisse un test de Force Mentale Assez difficile (-10). La victime agit comme si elle était sous le coup du trouble mental hôte du démon (voir WTDR, page 204).

## La deuxième clé

Quand les PJ récupèrent la deuxième ele, effectuez deux jets sur la Table 9-3 : Événements aléatoires. Ces deux evénements se produisent 1d10 minutes plus tard.

## La troisième et dernière clé

La récuperation de la trustième clé sugnifie que les PJ sont près à alter affronter la Sorveire Noire dans le sanctuaire secret, à coudit tion qu'ils sachent où il se trouve. Bien sir, cela signifie également que Buprechi n'à récupére aucune des trois clès, ce qui a le don de le contrarier Ruprechi se met à la recherche des PJ et les affronte dans une salle de votre choix, que ce soit devant les portes meant au sanctuaire on n'importe ou afflieux dans le Ventre

Le fait que Buprecht veuille récupérer les clés d'une façon ou d'une autre en signifie pas forciment que la encontre déli tourner à l'affordisment. Ruprecht est ionit à fait poit à négociér avec les proposes que le comparable de la répociér avec les proposes que le comparable de la répociér avec les comparables de la répociér avec les comparables de la répociér de la fait poir excess pour les dider à emiplie leur mission. Parce que vous savez, Ruprecht se moque comme d'une guigne de la Sociérée Noire, des vampures, et de tout le reste. Il veut le gatron. Il veut pouvoir l'élever pour qu'il dévienne empereur et dévoire cet misécile de fair fram, austanteu un nouvel de seu projets. « La socréere doit des stoppées ou ce serie la fin pour sous sous , et autres phares le leidines soirent de sa bouche

Il est possible que l'apparence répugnante de Ruprecht et de ses compagnons soit suffisinte pour forcer la main aux personnages et les pousser de faire leur devoir en purifiant le Vieux Monde de la presence d'une monstruosité parellle Si C'est le cas, c'est aussi une bonne seuse, Laissez les choises se découler d'une manière qui vous satisfasses, mais restez hien attentifs a laisser les PJ entanier les hostilités.

# Ruprecht et ses amis

Buprecht et son entourage recherchent les elsé pour ouvra les portes mentat us sanctuaire secret afin de pouvoir s'empare de Karl avant que la Sorciere Noire puisse détraire entirerment son me, Si les PJ son lens à réunir les éles, lis résigent de verteontert le sorcier du Chaos durant leur exploration du Ventre. Si cels avpoudut, et s'ils arrivent à le vaince, lis peuvent récupérer d'un cusp toutes les clès qu'il a trouvées (comme cela est indiqué dans la chromolègle des dévincients).

## Ruprecht Hahn, Élu de Nurgle

Mutant Cataclyste, ex-Écorcheur d'âmes, ex-Tisseruine, ex-Maledictor, ex-Magus, ex-Acolyte, ex-Étudiant

Ruprecht est un être repugnant. Il ne reste presque plus aucune trace d'humanité en lui et son corps est celui d'une linace boursoulfée à la peau Juisante. Maus dans son visage lisse et ruisselant, ses yeux bleus pétillant d'intelligence trahissent encore son héri tage human.



Points de Folie 12

CC CT F

F E Ag Int FM S

Compétences: Charisme (Soc), Commandement (Soc), Connaissances académiques (démonologie, droit, mager) (Int +20), Connaissances académiques (historie) (Int +20), Connaissances agénériles (Empire, Kalèr') (fint +20), Connaissances génériles (Empire, Kalèr') (fint +20), Popularement substitution (Fint +20), Prouliestion (Fint +20), Fouliestion (Fint +20), Fouliestion (Fint +20), Fouliestion (Fint +20), Langage mystique (définoniaque, mageck) (Int +20), Langage mystique (elffique

magić (FM +20), Soins (Int +10), Surive (Int), Torture (Soc), Wentindquik (Soc), Edoquence, Bla du Chaos, Eliquette, Fuit-Carad vosageru, Harmonie zahrytique, Intelligent, Magié commune (Chaos), Magie mineure elabrytique, discipaltum, manuplation distante), Magie noire, Malins agiles, Meditation, Menaçant, Projectile pulsant, Résistance accrue, Resistance aux maladies, Rompo au Chaos, Sam d'ésprit, Sange

mystique) (Int), Langue (bretonnien, kislevarin) (Int), Langue (classique, reikspiel) (Int +10), Lire/écrire (Int +20), Nataton (L),

Perception (Int +20), Préparation de poisons (Int), Sens de la

froid: Kombre savoir (Nungle), Valeureux Troid: Effrayoni, Mutatons (aspect bostlal, bouche supplémentaire, malan sorcier, plaies suppurantes, puanteur), Récompense du Chaos (arme du Chaos, puissance du Chaos, trainée de glante), Sans peur, Troublant

Combat

Attaques: 2; Points de Destin: 3, Mouvement: 2; Points de Biessures. 17





## LE CALICE DES SECRETS PARTAGÉS

Connaissances académiques, démonologie Pouvoirs: lorsque l'utilisateur prend le calice en main, il peut

maritumer to message & Indirector, et thaque met promotes who is couple or remijle due registers was verte Vulfilsterur pout ersuite donner le nom d'un servieur de Nougle et hoise pour essuite donner le nom d'un servieur de Nougle et hoise in love vesqueuxes. La presentie menuite, quel que soit l'ende vour Elle dont réussir un text d'Endurance Difficile (20) ou voursi le vaus verte availe per Fullistateur du calle. Des que cette vulsairec a de voine, de se transferme en on personne de la commentation 
Description le Calice des secrets partagés est un crâne de skaven tordu recouvert de bronze corrodé et vert-de-gris. Le sommet du crâne est évide et forme une sorte de bol

sommet du c'aise cel evise et forme une surée ur but Huister un mithieus prérire de la pesé shaven falinten en l'entre de l'entre

## LE VENT FÉTIDE

Connaîssances académiques : démonologie

Pouvoirs: les créatures vivantes qui perdent au moins un point de Blessures avec une attaque de ceite amme doivent effectuer un test d'Endurance ou mourir au bout d'un nombre de rounds égal à leur bonus d'Endurance De plus son porteur benefice d'un bonus de +10 en CC et en F ainsi que de +1 Attaques quand di l'utilise contre des effec.

Description: la lame de cette épée a une couleur verte briàlante agrémenté de volutes nours. Quand elle est déganée, elle essade une légère odeur de pourriure, que ressentent eux qui se trouvent à moint d'un mêtre de l'arm. Na poigne d'un blanc miladid est noiceu par la crasse. La lame n'est pas particulierement acrée, mals elle cause d'hornfieles applaies qui deviennent noires sous l'influence du poison serviée our l'arme.

Magle: 5. Magle commune (Chaos), armure authyrique, dissipation, manipulation distante, Sombre savoir (hurgle). SI vous n'avez pas accès au Tome de la Corruption, remplacez Magle commune (Chaos) gar Magle commune (occurie), et sanives savoir (Nurgle) par Sombre savoir (Chaos). Armes: Vent felde (v1610-4), 4100-46 contre les elles).

Dotations

Ruprecht voyage léger, vêu d'une robe d'un vert morreux qui courves son copp bouvoulé. Il est porteur d'une dizaine de vilaines maladies et à chaque fois qu'il blesse une créature vivante, sa victure doit reuseir un test d'afulurance ou contracter une affection de votre choix. Les seuls objets que Ruprecht a toujours avec il noui Veui fétule. Cacine des servis partagis et la Dent de gaugrène (voir encudré pour plus de détails sur ceobjets).

Le reste de ses biens se trouve dans sa tour cachée au cœur du Pays des Trolls. Si les personnages parviennent à trouver cet endroit recule, ce sera à vous de décider ce qu'ils peuvent y découvrir, Hatotier un nam du Chaos a longe cette épôce aver l'âme de neuls vietges diès endievés en Athel Loren. Chaque con de son marieu de l'ânge majque bras leurs intes qui s'échipabornimble-ment dans l'esprit des Assus. Quant l'arme fut achevie, le forgeron trempa la lame dans un chaudron empli de venins provenant de faziane, d'alomaniations, en l'arme fut compil de venins provenant de d'attaine, d'alomaniations, en l'arme fut longire et sinistre l'délité au service du Selpreur du Decespor L'épéc vint à lui dans une mare de meuros qui Douillonnait gaiement au milleu d'un puls formé par les cops d'une certainé d'ânneurs ha percevant l'arme effite, cops d'une certainé d'ânneurs ha percevant l'arme effite, considere carticle d'ânneurs ha percevant l'arme effite, en l'arme de l'arme effite, proposition de l'arme effite, proposition de l'arme effite, proposition de l'arme effite, proposition d'arme de l'arme effite, proposition de l'arme de l'arme effite, proposition d'arme effet de l'arme effite, proposition d'arme effet l'arme effet l'arme effet l'arme effite, proposition d'arme effet l'arme effet l'arme effet l'arme effite, proposition d'arme effet l'arme 
## LA DENT DE GANGRÈNE

Connaissances académiques: démonologie

Pouvoins tonsqu'il est placé dans la bruche de l'utilisateur, cet étrange objet se creuse un chemin jusqu'au cerroen et déploie des vrilles de pouvoir dans tout son corps. Tous les dégâts infligés par l'utilisateur de la Deun de gargeine ne pouvent pas guérir naturellement aust qu'un autre personnaise n'a pas réusei un rect de Sonns pour nettorre la plaie.

Description: la Dent de gangrène ressemble à une molaire verte et pournissante qu'on aurait arrachée à un cadavre en putréfaction. Elle est couverte de pourriture et son odeur

défie toute tentative de description

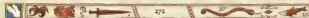
Histoire: la Dent de gangrène est plus une relique qu'un objet magique. Cette dent appartenait autrefois à un guerrier du Chaos particulièrement vil qui servait Grand-pere Nurgle Obsédé par des visions démentes de conquête, ce chevalier de Nurgle conduisit ses légions gémissantes et hurlantes à l'est pour franchir la Grande Muraille de Cathay et abattre le trône de l'Empereur Céleste. Le guerrier du Chaos echoua, trahis par les longs qui avaient des ambitions similaires. Ils le décapitèrent et mutilèrent sa tête, qu'ils envoyèrent pardessus la muraille pour répandre sa corruption parmi les inflexibles guerriers de cette terre exotique. La seule partie de la tête qui survécut fut une dent. Son histoire reste floue, mais cette étrange relique revint dans le Vieux Monde par la route de l'Argent La légende raconte qu'elle s'était logée entre les orteils d'un mercenaire ogre qui avait marché par madvertance sur la tête putréfiée alors qu'il défendait le rempart. Il y a au moins une part de vérité dans cette histoire, car Ruprecht découvrit la dent sur le cadavre pourrissant d'un ogre à quelques jours au sud de Nuin, il ramassa la dent et l'inséra promptement dans sa bouche.

#### Mutations

Ruprecht présente les cinq mutations suivantes.

qui s'ouvre sur le dos de sa nuque.

- Aspect bestial la tete de Ruprecht a été remplacee par celle d'une limace beige tachetée, luisante de bave
- Bouche supplémentaire Ruprecht a une houche supplementaire
- Puantour, le corps de Ruprecht dégage une odeur puissante.
   Tout personnage qui peut la sentir subit un malus de -5 aux tests de Capacité de Combat lorsqu'il se trouve dans un rayon de deux mêtres autour de Ruprecht.
- Mulin sorcier Ruprecht jouit de l'affection de Nurgle, ce qui se traduit par un bonus de +1 à sa caractéristique Magie (bonus déjà inclus).
- Plaies suppurantes des plaies suintantes couvrent le corps de Ruprecht, ce qui le rend horrible à regarder





Récompense du Chaos

· Traînée de glaire le corps de Ruprecht s'accorde bien avec sa tête et ressemble à celui d'une énorme limace Quand il se déplace, il laisse derrière lui une traînée de bave Quiconque marche dans une flaque de cette substance doit réussir un test d'Endurance sous peine de contracter la pourriture de Neighsh. La substance disparaît au bout de 1d10 jours.

## Anssad

## Bubon familier démoniaque

Anssad est une créature malveillante envoyée par Nurgle pour garder un cell sur le sorcier du Chaos. Anssad en est venu à penser que Ruprecht devient trop puissant et travaille secrètement à pousser un démon à venir posséder son maître, afin de créer ainsi un nouveau demon exalté. Anssad est un bubon, il ressemble à un petit nurgling vert a la peau pleine de replis dans lesquels se forme une sueur jaune fétide



Compétences: Charisme (Soc +20), Commérage (Soc), Dissimulation (Ag +10), Esquive (Ag +10), Focalisation (FM) Fouille (Int), Intimidation (F), Langage mystique (démoniaque) (Int), Langue (kislevarin, reskspiel), (Int), Natation (F), Torture

Talents: Ambidextre, Intrigant, Magie commune (Chaos), Magie mineure (dissipution), Magle noire, Mutation (lévitation)

Traits: Armes naturelles (dents), Aura démonisque, Bubon, Charme pernicieux, Instabilité, Levitation, Sans peur, Sens alguisés, Troublant, Vision nocturne

#### Combat

Attaques: 1. Mouvement: 5. Points de Blessures: 5 Magle: 1: magie commune (Chaos), dissipation Armes: dents (1d10+2)

#### Aura demoniaque

En tant que demon, Anssad est immunisé contre les effets des poisons et de la suffocation. Ses armes naturelles comptent comme des armes magiques, et quand Anssad est attaqué par une arme non magique, son BF augmente de 2

Les créatures mordues par Anssad contractent aussitôt une maladie determinee aleatoirement

#### Charme pernicieux

Toute créature qui se trouve dans un rayon de quatre mêtres d'Anssad doit reussir un test de Force Mentale sous peine de voir sa valeur de Sociabilité à jamais reduite de -1d10. Un individu donné ne peut être affecté qu'une seule fois par jour par ce pouvoir.

#### Instabilite

À chaque round au cours duquel Anssad est blessé sans réussir à infliger de points de Blessures en retour, il doit réussir un test de Force Mentale pour éviter d'être renvoyé dans les Royaumes du

#### Mutation

Livitation Anssad gagne le trait Levitation

#### Furoncle, Ulcère, Chancre et Tumeur Portepestes

Ruprecht a invoqué ces démons et les a contraints à le servir Ils sont unmondes et abominables, leur forme humanoide ravagée par la maladie et la faim. Leurs abdomens sont homblement distendus et troués par endroits, révélant des visceres pendants qui groudlent



Compétences: Esquive (Ag), Langage mystique (démonlaque) (Int), Langue (langage sombre) (Int), Perception (Int)

Talents: Ambidextrie, Coups précis, Volonte de fer Traits: Armes naturelles (griffes), Aura démoniaque, Effrayant,

Instabilité, Mutation (nuée de mouches), Peste, Torrent de corruption, Vision nocturne

## Combat

Attaques: 1, Mouvement: 4, Points de Blessures: 12 Armes: griffes (1d10+4; valeur de critique +1)

#### Aura démontague

Les portepestes sont immunisés contre les effets des poisons et de la suffocation. Leurs armes naturelles comptent comme des armes magiques, et quand ils sont attaques par une arme non magique, leur BE augmente de 2

À chaque round où un portepeste est blessé sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale pour éviter d'être renvoyé aux Royaumes du Chaos d'où Il vient.

Nuée de mouches. Le portepeste est constamment entouré d'une nuée de mouches et d'insectes piquants qui se ruent sur toute crea ture s'approchant du démon. Au corps à corps, ses adversaires

subissent un malus de -10 en CC Toute créature à qui un portepeste fait perdre au moins un point de Blessures doit réussir un test d'Endurance à la fin du combat

sous peine de contracter une maladle choisie par le MJ

Torrent de corruption Une fois tous les deux rounds, le portepeste peut vomir un torrent d'entrailles, d'asticots et d'immondices. Utilisez le gabarit de souffic Toutes les créatures prises dans le souffle subissent 1d10+3 points de degâts. Il est possible de l'esquiver, mais pas de le parer Toute créature blessée par cette attaque doit réussir un test d'Endurance sous peine de contracter une maladie choisse par le MJ

# Les vampires

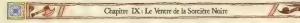
Quatre groupes de vampires explorent le Ventre à la recherche de l'entrée du sanctuaire secret SI certains de ces vampires ont éte détruits au cours de la campagne, vous pouvez réutiliser leurs caractéristiques et changer simplement leur nom. Vous trouverez au Chapitre VIII les caractéristiques générales des vampires

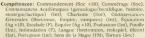
#### Wilhelm Hollenbach

Vampire Dragon du Sang

Point de Folie 1







Talents: Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Desarmement, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes). Parade eclair

Traits: Armes Naturelles (griffes, crocs), Dons du sang (vampirisi is carrure de titan, nécromancien-né, apparence humaine, malediction des vampires), Effrayant, Mort-Vivant, Puissance

Imparable, Sens aiguises, Vision Nocturne Une creature datee de ce trait est si grande et si forte que ses attaques sont incrovablement difficiles à parer. Ses adversures sublissent donc un malus de -30 aux tentatives de parade.

#### Combat

Attaque: 5. Points de Destin: 1: Mouvement: 4 (5): Points de Blessure: 22

Magie: 1 Armure (Lourde): armure de plaques complète endommagee

(tête 3, bras 4, corps 3, jambes 4)

Armes: crocs (1d10+7; valeur de critique +1), griffes (1d10+7; valeur de critique +1), Puissance Imparable

A part son antique armure fort bosselée et ses habits pourrissants.

#### Orlock le fou

Vampire stryge dément

## Caracteristiques 150 × 163 0

Compétences: Commandement (Soc), Connaissances générales (Empire) (Int), Dissimulation (Ag +10), Esquive (Ag), Fouille (Int), Langue (reikspiel, strigany) (Int), Perception (Int +10), Sens de la magie (FM), Torture (Soc)

Talents: Camouflage rural, Coups puissants, Frénesie Traits: Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (malediction

des vampires, nécromancien né, transformation en chauvesouris, vampirisme). Effravant, Mort-vivant, Sens alguisés, Vision nocturne

Attaques: 2, Mouvement: 5, Points de Blessures: 24 Magic: t

Armes: crocs (1d10+6), griffes (1d10+6)

## Dotations

Orlock le fou ne possede rien d'autre que sa propre peau velue

#### Forme de chauve-souris

Sous forme de chauve-souris, Orlock utilise les caractéristiques

## Caracteristiques



Compétences: Esquive (Ag), Perception (Int +20) Talents: Coups puissants

Traits: Armes naturelles (dents), Effrayant, Mort-vivant, Sens accrus', Sens alguises, Vol

Les chauves-souris vampires peuvent « voir » dans le noir total jusqu'à une distance de 30 mètres en utilisant une forme d'écholocation. Ce processus n'est pas silencieux un personnage situe à portée peut effectuer un test de Perception pour entendre les coujnements aigus émis par la chauve-souris qui y recourt.

#### Combat Attaques: 2. Mouvement: 4. vol 8. Points de Blessures, 21

Magie. 1 Armes: dents (1d10+4)

5 (1)

#### La baronne Theodora Margrave

Comtesse vampire lahmiane, ex-Vampire nouveau-né, ex-Aristocrate, ex-Courtisan, ex-Noble

# Caracteristiques

Compétences: Baratin (50c), Charisme (Soc +20), Commandement (Soc +20), Commerage (Soc +20), Connaissances académiques (arts) (Int +20), Connaissances académiques (généalogie/heraldique nécromancie) (Int +10). Connaissances académiques (histoire philosophie, stratégie/tactique) (Int), Connaissances génerales (I mpire Tilee) (Int +20), Connaissances générales (Kisley) (Int), Deguisement (Soc), Déplacement silencieux (Ag +20), Dissimulation (Ag +10), Equatation (Ag +10). Escalado (1 +10), Esquive (Ag +10), Evaluation (Int +20), Expression artistique (chan teur) (Soc), Expression artistique (musicien) (Soc +20), Filature (Ag +10), Focalisation (FM), Fouille (Int +10), Intimidation (F +10), Langage mystique (magick) (Int), Langage secret (langage des voleurs) (Int), Langue (classique) (Int +10), Langue (kislevarin tiléen) (Int), Langue (reikspiel) (Int +20), Lire/ecrire (Int +20), Marchandage (Soc), Perception (Int +20), Préparation de poisons

Talents: Dur en affaires, Éloquence, Étiquette, Grand voyageur Harmonle athyrique, Intelligent, Intriguant, Magle commune (occulte), Magie noire, Maitrisc (armes d'escrane armes de parade). Menacant, Orateur ne, Sociable, Sombre savoir (necromancie). Sur ses gardes, Troublant

(Int) Sens de la magie (FM), Torture (Soc +10)

Tealts: Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (apparence humaine, défi de l'aube malédiction des vampires, nécromancien-né, secret æthyrique, sombre majesté, vampirisme), Effravant, Mort-vivant, Sens auguisés, Vision nocturne

#### Combat

Attaques. 1 Mouvement: 6 Points de Blessures: 24

Magie: 2 Magie commune (occulte), 5ombre savoir (nécromancie) Armes: rapière de qualité exceptionnelle (CC 71; 1d10+5, napide), main gauche de qualité exceptionnelle (CC 71; 1d10+3; détensive)

## Sire de Trois

Vampire nécrarque

Points de Folie, 6



Compétences: Charisme (Soc +20), Commandement (Soc), Commérage (Soc), Connaissances academiques (astron mue) (Int +10), Connaissances academiques (généalogie/héraldique, necronancie, numerologie philosophic) (Int., Capitassances générales (Empire, Tilée) (Int. +10), Déguisement (Soc), Deplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Equitation



















(Ag) Escapotage (Ag), Esquive, (Ag), Evaluation (Int), Filature (Ae) Localisation (FM), Fouille (Int), Intimidation (F), Langue mystique (magick) (Int +10), Langue (eltharin, khazalid) (Int), Langue (reikspiel tiléen) (Int +10), Lire/cerre (Int +10) Perception (Int) Preparation de poisons (Int +10) Sens de la

manie (FM). Torture (Soc) Talents: Harmonie æthyrique, Magie commune (occulte), Magie mineure (dissipation, verrou magiane), Magle noire, Mains audes, Méditation, Sombre sayoir (pecronancie)

Truts. Arraes naturelles acroes et griffes. Dons ou sang (vaniplrisme, matre en magic noire, nécromancien-ne malediction des vampires). M. rt vivant. Sens aiguises, Terrifiant, Vision nocturne

Combat Attaques: 2. Mouvement: 5: Points de Blessures: 24

Armure (lévère): costume (tête 1, bras 1, coros 1, jambes 1) Magie: 3, magic commune (occulte), dissituation, perrou maginue, Sombre savoir (necromancie) Armen: crocs ou griffes (1d10+6)

### Lydia von Carstein

Points de Folte 3

Comtesse vampire Von Carstein.

ex-Vampire nouveau-né, ex-Scribe

Caracteristiques

Compétences: Charisme (Soc +10), Commandement (Soc), Commérage (Soc +10), Connaissances académiques (généalogic tieraldique histoire, nécromancie, théologie) (Int) Connaissances generales (Arabie, Kisley) (Int), Connaissances génerales (Empire) (Int +10), Deplacement silencieux (Ag), Equitation (Ag), Escalade (Ag), Esquive (Ag), Évaluat en clut Ediature (Ag), Focalisation (FM), Louille (Int), Intimidation (F), Langage invisique thaat nehekhareen magick, Vielle Foo (Int) Langage secret (langage de guilde) (Int), Langue (bretonnien, classione kislevarm reakspiel, tiléen) (Int), Lire/ecrire (Int), Mc(icr (calligraphe) (Ag), Perception (Int +10), Sens de la magic

Talents: Desarmement, Dur à cuire, Éloquence, Intrigant, Linguistique, Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade). Orateur né, Sixième sens Sombre sayour (necromancie)

Traits: Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (vampirisme, innocence perdue, vision de l'au-delà, brume éthèrec necromancien-ne, apparence humaine, regard hypnotique, male diction des vampires), Effrayant, Mort-vivant. Sens aiguisés. Troublant, Vision nocturne

#### Combat

Attaques: 2. Mouvement: 6: Points de Blessures: 23

Magie: 3. Magie commune (occulte). Sombre savoir (nécromancie) Arme: dents (1d10+5), griffes (1d10+5), stylet en gromril (1d10+3), equivant à une dagne)

Lydia porte une magnifique robe bordeaux décolletée parée de

# PORTANTS

ous les endroits décrits ci-dessous sont indiqués sur la carte page 280. Tous ces lieux sont dans l'obscurité, à moins qu'il ne soit précisé le contraire. Mais les descriptions partent du principe que les PI ont une source de lumière. Cela serait sage de leur part de faire en sorte d'y voir quelque chose, non?

#### Entrée

Après avoir passé la membrane, les PI déhouchent dans cette salle.

Les lieux sont humides et l'air est chargé de puanteur, mélange étrange d'odeur d'ordures, d'excréments et de putréfaction. Les murs, le soi et le plafond sont d'une teinte pris sombre et converts d'humidité. En v regardant de plus près, on peut constater que les parois sont striées de minuscules lignes bieues, rouges et marron Des espèces de filaments orange spongieux qui ressemblent à des racines mais en plus charnus, pendent çà et la du plafond. Quelques flaques d'eau huiteuses parsèment le sol, et des choses bouvent dans ces flaques, à en croire les rides qui apparaissent par moments à leur surface.

Il n'y a rien d'interessant à découvrir ici. Ni traces - la nature du sol les efface rapidement - ni marques sur les murs. Choisissez au hasard un personnage et faites-lui faire un test de Perception Assez difficile (-10) En cas de succès, hochez la tête d'un air entendu et ne dites rien. S'il échoue, secouez la tête et lancez vos dés derrière le paravent Secouez à nouveau la tête et laissez les personnages poursuivre

#### 2. La caverne aux dents

Cette caverne étroite finit en cul-de-sac après quatorze mêtres

Tandis que vous progressez dans le tunnel, vous remarquez par endroits d'étranges excroissances sur la paroi.

Ces concrétions en forme de dents émergent de la pierre blanchatre du mur. En regardant plus loin dans le tunnel, vous vous apercevez qu'elles se font plus nombreuses, jusqu'à couvrir entièrement les murs et le plafond

Un examen minutieux de ces nodules révèle qu'il s'agit de canines poussant dans des tumeurs charques qui émergent du mur Ces tumeurs sont sangiantes et visqueuses. Une dent peut être extraite avec un test de Force - Facile (+10) si le personnage utilise des pinces ou une dague - mais cela provogue un tremblement de tout le tunnel et tous ceux qui s'y trouvent doivent reussir un test d'Agilité ou se retrouver au sol. Un personnage qui tente d'extraire une dent et qui ne porte pas d'armure subit 1d5 points de dégâts quand la dent entaille sa chair tendre,

#### 3. Embuscade

Un incendiaire de Tzeentch est caché derrière un pilier de pierre Il surgit de sa cachette dès que le premier personnage est passé

Un incendiaire de Tzeentch est un curieux demon qui possède un corps tubulaire surmonté d'une tête à la gueule grimaçante Son tronc se termine par une sorte de Jupe de chair rose. Ses deux longs bras bleus sont terminés par des orifices dégoulmants, capables de cracher des flammes liquides

Caractéristiques phone accord 11

Traits: Armes naturelles (morsure), Aura démoniaque, Brasier, Dénué de conscience, Effrayant, Lévitation











#### Combat

Attaques, 2, Mouvement: 4, vol 6 Points de Blessures: 11 Armes: morsure (1d10+1)

#### Brasier

Par une action complète, l'incendiaire peut libérer un jet de flammes contre des adversaires situés à se mètres ou moisprenze le gabant de flammes. Toutes les créatures prises dans la zone d'effets abbssent 1410-45 points de dégâts. En outre celle qui subissent au moins 1 point de dégâts doivent réussir un test d'Agillie vous peine de prender feu.

#### ractiqu

Lincendiaire est denue de conscience. Il utilise son Brasier a chaque round, même s'il est engagé au corps à corps. Il combat jusqu'a la mort.

### 4. Bassin de joie

Cette salle étrange a un effet mattendu sur ceux qui y penêtrent

La pianteur reflice à mesure que vous pénétres dans cette salle, remplacé par un parfum doucereux qui rappelle un peu celui du miel. Tandsa que votre lumière emplit la salle, vous remarques que les of cede la place à une sorte de plage de suble fin descendant en pente douce le regardes, la surface se soulier el libère une balle qui flotte un instant avant d'éclater en libérant une nouvelle bouffe de ce parfum délicat.

Tout personnage qui s'attarde set plus d'un round doit réussir un test de Force Martale Assex difficile (-10) ou sombrer dans un profond sommell. Ceux qui réussissent le test peuvent réveille uns camandes en les giffant ou en fissant beacoup de brail (ex qui pourrait provoquer un évênement aleitoure). Les person agus qui emergent de ce com a restent ensonnarélles pendant 16/10/2/0/minutes, subsoant un malas de -10 à tous les tests, thi pour partie per la company de la consideration 
Pénérer dans le bassin rest pas une bonne idée. L'inconscient qu's y essaye subt idébet point dégâs qui ligrorent l'Armure et tout son equipement et son matériel sont dissous. Si ces degàis reclusient per loronange à D point de Blessures, son conpse coule dans le bassin. Peu après, une nouvelle bulle apparait naux quand elle explose, elle projete du sang dans acout la saille en libérant un cri étoullé Coux qui assosterit à cette séche horrible dolvent étussin un test de Force Mentale ou agareur un nouveau point de Folie

Plonger un doigt dans le liquide résulte dans la perte de ce doigt dement avertissement. Encore une chose, des petuis malins pour raient avoir Théée de remplit des flusques de ce liquide. Tout ce qui touche le liquide du bassin est automatiquement dissous, y compris le verre.

#### 5. Authentique bizarrerie

Les personnages progressont dans ce couloir effectuent un test de Perception Assez diffirille (40) Ceut qui le révaissent ternarspont que les muns trendième (tegleroment. Les personnages, qui courant d'air arrivé de n'aire et mance de renverse les personnages, qui doivent effectuer un test de Force Difficile (20) Ceut courant d'air arrivé de n'aire et mance de renverse les personnages, qui doivent effectuer un test de Force Difficile (20) Ceut (10) neitres en revent sur leurs plets. Les autres cont souffles point supplémentaire par tranche de deux mêtres parcurus. Mais de n'ext pas finil dans que les bourragues vapaise in round), les en ext pas finil dans que les bourragues vapaise in round, les dans le tournel, leur infliquent telf0+2 points de déglés Alois dans le tournel, leur infliquent telf0+2 points de déglés Alois pressés, les maldreureux avenuréures ne peuvent pas bouget. Le round suwant, le tunnel revient a la normale, mas c'est désormais de derirêre qu'un puissant souffle d'air arrive, projetant les de derirêre qu'un puissant souffle d'air arrive, projetant les personnages 2d10 mètres en avant, à moins qu'ils ne révissisent un test de Force Difficile (2d) Ceux qui échouent sublissent 1d10 points de déglas plus 1 point supplementaire par tranche de deux mêtres parcouras. Ceux qu'un ent réuss tous leurs tests se voient récompenser de leur honne fortune par une genereuse giéte de mouve verte inoffensies expectacée par le tunnel.

#### Jarre suspecte

Cette salle contient l'une des fausses clés. La Sorclère Noire a ordonné à ses serviteurs de dasséminer ces clés un peu partout, mais cela ne serait pas crédible si ces clés étaient laissées sans la moindre protection. Par conséquent, cette gentille petite clé bénéficie d'une protection raisonnable et pas trop dangereuse.

Une jarre de verre et d'argent est suspendue à une lourde chaîne fixée qui pend du plafond. Elle contient une gelée violette translucide, qui goutte d'une fissure au fond de la jarre et tombe sur le sol en grésillant.

Un personnage réussissant un test de Perception remarque qua no bjet flotte dans le récipient 3 îl réussis de 10 ou plus il desinque que l'objet a la forme d'une elé. Les personnages on géné n'est pas a sample. Un personneg qui plonge la main dans la substance visqueuse doit reussir un test d'Endurance Difficile (200) ou ar retrouver avec la main et le brus complétement engoernés et instillables pendant 1d10 minutes. Un personnage pengendes et instillables pendant 1d10 minutes. Un personnage pengendes et instillables pendant 1d10 minutes. Un personnage

La gelée n'affecte pas la matière inerte. Un personnage peut donc utiliser un earme ou un objet pour sortir la éde de la jarre Une fon la clé sortie, les personnages peuvent l'examiner. Cest une éde trange, faite d'un curieux métal aux reflets volles. Une curreinté se confgose de curieuxes pointes volles en la curreinté se confgose de curieuxes pointes volles en la surreinte une dizante de couronnes chez un vollectonneux, mais taut qu'un personnage potre la clé sur fui, il bienefice d'un bonus de +10 aux esta de Porse Mental. Cette clé est sous le patronage de Tzeentch. Noublitz pas toutefois qu'unserer la clé dans les portes de la del P3 a pour synganique resultat de provoquer une nouvelle.

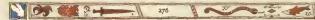
#### 7. La Mère

Voici fune des trois salles à contenir une vraie clé. Une servante de la Sorcière Noire garde cet objet tant convolté. Il s'agft d'une femme de Zhidovsk sacrifice à la sorcière Noire il y a de nombreuses années de cela.

Les murs de cute salle sont rose pâle et couvers de cloques blanches. Au fond de la pâce se trouve une femme d'ûge mât, emprésonnee par le mur daquet descregat des mois entre des la comment de la parol, femme discussion de la comment seu comment de la co

Tous les personnages doivent effectuer un test de Porce Mentale. Ceux qui le ratent peuvent se réjouir d'avoir gagné un nouveau point de Folie

Cette femme est la Mère, et la Sorcière Noire l'a chargee de garder l'un des jeux de clés nécessaires pour ouvrir les porres du sanctuaire secret. Lorsque les PJ entrent dans la salle, elle lève les yeux vers eux, un mélange de fierté et de peur sur le visage Elle est un peu démente, mais assez lucide pour reconnaître que les





personanges n'appartiennent pas au Ventre et ne sont pas non plus des vampres. Des qu'elle les voit, celle dit, « le premier adversaire que vous sopre n'est pas le veritable entreuit. Regardes ma-debt et tout autour d'elle et manurae quedeque chose. Un presonange réussissant un test de Perception Assec difficile (-10) l'entred die " Tecmond et ja sensit libéré » C. In penonange pours obtenie un endice supplementaire sur ce qu'il doit faire en réussissant un test tendre l'accomple de l'entre et qu'il doit faire en réussissant un test tendre l'entre de l'entr

Un coup de grâce swift a la libére de l'horreur de sa situation les langues et les mains sont immondes mis inoffensières i fles sont fortes (f 66) et retlement fermement la femine Les personnages qui examinent la salte et réussissent un test de Fouille Assez difficile (-10) découvernt sous ses pieds une petite mare de sang halayée d'empretines de coups de langue a

Après l'avoir achevée, un liquide métallique s'écoule de la blesser et coagule sur le sol en pernant la forme d'une clé. Il s'agit d'une vrole clé et le personnage qui s'en saisit expérimente les versations detructes dans Vezie ou fasses è puge 256 l'. c. crips de la Mêre s'agite et revient à la vie, et les langues l'emprisonnent à nouveau contre le mur

Après avoir donné sa dernuere ciè, elle revient à la uye et le mur la lière: Elle vo alors dans la salte 74 et arrend les unstructions de la Sorreire Noire 51 les Pl survivent à leur rencontre avec la Sorreire Noire et parviennent à la valorer, la Mère gefmi plieusement et a'effondre en un tas de chair putréfiée et de fluide soumaire.

#### Une fausse clé

Le mucus au centre de la pièce dissimule une fausse célé. Un personnage réassant un test de Perception remarque un obpst au milieu du mucus, et avec un degré de réussite peut dire que cet bobe qu'on le nettole, la clé produit un nouveau paquet de have bobe qu'on le nettole, la clé produit un nouveau paquet de have le manger des qu'il alitilit de la clé. Ministenant, comme peu de loucus auroni naturellement l'idée que leur personnage pourrait cléche le mucus produit par la clé afin de la nettoyer, tous devront tester leur foile. Pour chaque pount de Folie qu'il possiéde, un personnage a 10 via de chancer davoir l'idée de manger cette have immondre Mais laisser les d'ubord essayer plusieurs choses avant de leur faire clémont autre de l'ubord essayer plusieurs choses avant de leur faire clémont autre un tout révonit, et vour la clé retrouver son emballage susqueux. Il faut réussir quatre tests pour desquer toulement la clé.

Cest une tiche réellement dégodiante, et ceux qui regardent le malheureux personnage en train de manger le mucus doivent réussir un test de Force Mentale Assez facile (+10) ou pagner d'une natadale et le personnage qui finit son « repus » contracte automatiquement le mucun et pour d'une natadale et le personnage qui finit son « repus » contracte automatiquement le ucurante galopare.

Une fols nettoyée, la clé se révèle être en fer rouillé. De minuscules visages veris apparaissent dans les pliques de rouille qui parsèment sa surface, et c'est d'eux que suinte la gelée verte. Un personnage qui tient la clé bénéficle d'un bonus de +10 en Endurance Cette clé est sous le patrionage de Nurgle.

#### 8. Boite en bronze

Cette salle contient l'une des tausses cles-

Une petite boite en bronze se trouve au milieu de cette pièce vide. Du coin de l'ail, il vous a semblé out de crines ornés de cornes vous regarder dépuis les murs, mais lorsque rouse vous tournez, vous voyez qu'il n'y a rien sur la parol.

La boite semble être faite d'un seul morceau de bronze. Il n'y a aucune marque ni a première vue aucun moyen de l'ouvrir Elle est chaude au toucher et si on s'approche pour la sentir, elle dégage un, legere odeur cuivree

Pour ouvre la boile, les PJ doivent verser du sang dessus, ce qui pourrait arriver si un penonange qui la porte est blessé, donc gardez hlen en mémoire do se trouve la bolies si les PJ la prennen avec eux. Lie folis buschée par le sang, la bolie s'apier el se rétur personange qui résissit un test de Perception Assex facile («10) rouraque que ce nouvel objet à des parties mobiles. Si le personange qui résissit un test de Perception Assex facile («10) rouraque que ce nouvel objet à des parties mobiles. Si le personange tait bouger ces parties dans l'ordre vivalu, ce qui récessite un test d'intelligence Assex. sifegaleire(»). Il partier à transformer l'objet en une boile qui s'auvire pour révelre une élé en pronze qui énet un faible vombissement. La posignée de la clé se compose d'une boule de sang coggalé tandit que le panneton compare d'une boule de sang coggalé tandit que le panneton ce destinant de la compare de la clé se compose d'une boule de sang coggalé tandit que le panneton ce destinant la compare de la clé se compose d'une boule de sang coggalé tandit que le panneton ce destinant la compare de la clé se compose d'une boule de sang coggalé tandit que le panneton et d'inservaire de la clé se compose de la clé se la clé se compose d'une boule de sang coggalé tandit que le panneton et d'inservaire de la clé se compose de la clé se la clé la clé se 
#### 9. Rideau coloré

Cette salle comporte une autre fausse clé

Un rideau de lumière chaioparte qui ne cesse de changer de coileur couple en deux ce tunnel légèrem plus large que les autres. Le roce pastel se fond en marron sombre qui se change en vert émeradus. Le rideau transparent, el vous pouvez apercevoir le tunnel qui se continue de l'autre cité.

La dé flotte au milieu du rideau. Le ndeau change de coulleur a chaque round. Si le resibuit donne la même couleur que le round precédent, le rideau disparaît, révêlant une érange cé que concretionem et fine dans les ain ser érange cé que concretionem et fine dans les ain excessés de révoisé un test de Gapacité de Combat avant que le rideau change à nouveau de couleur Pour déferminer la couleur du rideau, effectuez un pet sur la Table 9-41 Couleur du rideau, effectuez un pet sur la Table 9-41 Couleur du rideau. Herculeur un pet sur resiste un ma de d'intré municipal de la compara de la résiste un la cell d'intré municipal de la résiste un la cell d'intré municipal de la comparaité de la commanda de la Corraption, suiliser la table 3-51 Muntations de Tacenthe, page 52 Corraption, suiliser la table 3-51 Muntations de Tacenthe, page 52

Le personnage qui porte cette fausse clé bénéficie d'un bonus de +1 à sa caractéristique Magie. Cette clé est sous le patronage de Tzentch.

## TABLE 9-4 : COULEUR DU RIDEAU

Difficulté

pas de mutation

Coulene

Blanc crâne

Jet

01-10

11	-20	Rouge sang	Très facile (+30)
21	-30	Orange flamboyant	Pacile (+20)
31	-40	Jaune lune sale	Assez facile (+10)
41	-50	Vert morveux	Moyenne (+0)
51	-60	Bleu enchanté	Assez difficile (-10)
61	-70	Violet archonte	Difficte (-20)
71	-80	Rose tentacule	Très difficile (-50)
81	-90	Brun bestial	Impossible-mutation automatique
91	-00	Faites deux jets,	mélangez les couleurs

et additionnez les difficultes.





#### 10. Carrefour de la tragédie

Cette bifurcation de quatre tunnels contient un piège vicieux

Au centre de cette grotte se trouve un monticule de fange verte informe qui atteint presque le plafond et est entouré d'une flaque de vase verte. Une légère odeur d'ammoniaque flotte dans l'air.

Tant que les personnages restent à plus de deux mêtres du monticule, ils ne sont pas plus en danger que d'habitude. Mais si un personnage se rapproche davantage, un tentacule gluant surgit vers le personnage (CT 50). Le monticule peut utiliser plusieurs tentacules à la fois sans le moindre malus. Si le tentacule frappe le personnage à un endroit du corps qui n'est pas protégé par une armure, il transperce la chair et déplose plusieurs griffes qui s'enfoncent autour de la blessure. Le tentacule fait perdre à points de Blessures s'il frappe au bras, 5 points de Blessures à la jambe, 10 points de Blessures au coros, et est mortel s'il frappe à la tête. Un personnage a droit à un test d'Agilité ou un test d'Esquive pour éviter l'attaque. Une fois installe dans la chair, le tentacule instille sa semence maligne dans le corps de la victime, forçant le personnage à réussir un test d'Endurance ou à mourir en un nombre de rounds égal à son bonus d'Endurance. Un personnage qui tranche le tentacule en un round (ce dernier a un point de Blessures) empêche celui-ci de lui injecter sa vase et n'a donc pas besoin d'effectuer de test d'Endurance. Un personnage qui meurt se transforme en 1d5 rounds en un nouveau monticule de fange

Le monticule informe est particulièrement sensible au feu II s embrase dès qu'il est mis en contact avec une flamme, emplissant le croisement et les salles alentour d'une horrible fumée. Tous les personnages qui ratent un test d'Endurance subissent un malus de -20 à tous les tests de Perception basés sur l'odorat pendant td5 heures

#### 11. Murs bayards

Cette salle est inoffensive ou presque

Les murs sont parsemés de bouches souriantes. Vous supposez qu'elles sont contentes de vous voir en ces lieux puisqu'elles entonnent à l'unisson une petite chanson amicale vous concernant. Au début la chanson parait bienveillante, racontant vos exploits et vos succes, mais bientôt elle devient sombre et décrit avec un luxe terrifiant de détails la facon dont vous allez mourir et auand cela va se produire

Des murs couverts de bouches chantantes ne sont pas quelque chose de normal. Les personnages doivent réussir un test de Porce Mentale ou gagner un point de Folie. Les bouches se taisent dès que les personnages reculent à plus de quatre mêtres de la salle Laissez les bouches continuer à chanter neut déclencher un événe ment aléatoire si vous le souhaitez. Les bouches ne sont pas desireuses de faire la conversation et ne répondent donc pas aux questions. Si vous êtes en veine d'inspiration, n'hésitez pas a composer une vilaine petite ritournelle sur les PJ, en n'oubliant surtout pas d'y ajouter quelques éléments bien degoûtants

#### 12. Tas de chair

Cette vaste intersection contrent une autre fausse ele-

Au centre de cette intersection se trouve un tas frémissant de chair luisante. Il a un soubresaut quand vous vous rapprochez. Une assex forte odeur de jambon stotte dans l'air.

Ce tas est exactement ce qu'il paraît: un amas de chair rose vemee de marbrures violettes. Une fausse cle est dissimulée à l'intérieur de ce tas. Recupérer la clé est simple il suffit de verser une dose d'alcool sur la chair et un orifice s'ouvre en grand, révélant un trou sanglant. Les personnages peuvent avoir un indice en reussissant un test de Perception Assez facile (+10) qui leur permet de remarquer une outre de vin vide abandonnée sur le sol. Une fois « éméché », le tas de chair tremblote et se retourne sur lui même en éclaboussant les lieux. Sa nouvelle forme rapetisse rapidement, jusqu'à finir par n'être plus qu'une cle faite de métal rose Cette clé est sous le patronage de Staanests

Des P1 impatients pourraient tailler ce tas de chair en morceau Lattention ou déclencher un evénement aleutoire

Un personnage qui porte la cle benéficie d'un bonus de +10 a

#### 13. Saul le triste

Saul le triste, un serviteur rejeté par la Sorcière Noire se cache dans cette salle. Durant son adolescence, il a rêve d'elle, l'imaginant comme une femme séduisante et voluptueuse qui ne demandant qu'a l'aimer. Les rèves étaient puissants et le poussèrent a tout guitter pour trouver l'obiet de son désir Il parcourut des centaines de kilometres et arriva finalement au lac. Il plongea, trouva la membrane et entra, mais tout cela n'était qu'un piège. La borciere Noire a attiré ainsi de nombreux mortels pour leur malheur, les abusant par des promesses de plaisir, de richesse ou de savoir Mais une fois arrivé, le Ventre les mettalt en pièces pour en faire des êtres nouveaux. La plupart des victimes ne se rappellent nen de leur vie d'avant, mais Saul le triste est une exception. Malgré sa nouvelle forme grotesque, il languit après la Sorcière Noire, espérant qu'elle va alleger ses souffrances et lui redonner sa forme

Saul le triste est caché dans l'un des passages lateraux et pleurniche. Les personnages passant à dix mêtres ou moins peuvent effectuer un test de Perception pour percevoir ses sanglots. S'ils cherchent d'où proviennent ces sons, ils trouvent un Saul le triste bien affame

Saul le triste est gros asticot violet boursoufle équipé de petites alles de colombes sur toute la longueur de son corps. Un flot de bave marronnasse nocive coule de sa houche et lui provoque des haut-le-cœur, ce qui fait qu'il a les plus grandes peines du monde a garder ce qu'il mange

Points de Folie 8

## Caracteristiques



Compétences: Baratin (Soc), Esquive (Ag), Intimidation (F), ·Langage mystique (démonisque) (Int), Langue (langage sombre, Talents: Ambidextre, Coups précis, Coups puissints

Traits Armes naturelles (morsure gluante), Aura démonlaque, Effrayant, Mutations (agile (x2), spores), Vision nocturne, Volonte

Combat Attaques: 2, Mouvement: 5, Points de Blessures: 15 Armes: morsure gluante (1d10+5, valeur de critique +1)

Mutations Saul le triste a deux mutations.

- · Agile. Saul est vif malgré sa grande taille et sa forme peu maniable Comme il a reçu cette mutation deux fois, son Agilite est augmentee de 10
- · Spores · des petites vesses-de-loup sont cachées dans les replis de sa graisse. À chaque fois qu'il bouge, il libère des jets de spores.

















Cest encore pire quand Saul est frappé au combat. Une attaque de corps à corps qui le touche provoque un nuage de spores asphyxiant qui force celui qui a blessé Saul à réussir un test d'Endurance ou à perdre son tour de jeu suivant, occupé qu'il est a chercher à respirer. Les créatures qui ne respirent pas (comme les morts-vivants ou les statues) sont immunisées aux spores

## 14. Ulcère suppurant

Cette grande salle contient une autre fausse clé.

À première vue la salle semble vide, mais vous finissez par remarquer un fil de bave bleue pâle qui suinte du plafond. En levant les yeux, vous apercevex sur le plafond de roche un ulcère d'un rouge furieux. À l'intérieur de cette plaie suppurante est plantée une dague verte.

Récuperer la clé (c'est-à-dire la dague) est terriblement simple et ce pour une bonne raison, cette clé est particulierement dangereuse. Il suffit qu'un personnage tende le bras, enfonce la main dans l'ulcère et retire la dague cruelle. La plate gratifie le personnage d'un baiser baveux sur sa main qui - bien que déroutant - est

Ce qui n'est pas le cas de la ch. Lant qu'an personnage porte la cle, il échoue automatiquement à tous les tests effectues pour ne pas contracter une maladie. En échange, son Bonus d'Endurance augmente de 1. La clé peut être utilisée comme une dague de qualité exceptionnelle (+10 aux tests de Capacité de Combat) et est sous le patronage de Nurgle

## 15. Hall des plaies

Cette salle renferme un piège mortel qui n'apparaît pas au premier regard. L'endroit ressemble à n'importe quelle autre portion de tunnel et est désert à l'exception de fissures orange suintantes dans les murs. Les personnages qui pénetrent dans les espaces indiques sur la carte sont brusquement aspirés dans le sol et recrachés au hasard dans une autre partie du complexe (si vous n'utilisez pas de plan, un personnage a 25 % de chances par round de tomber sur un sphincter tant qu'il se trouve dans le Hall des plaies). Lancez 1d100 De 01 à 74, le personnage est rejeté par un sphincter avec un flot d'ordure écogurante dans la salle au numéro correspondant Le sphincter se renferme immediatement après avoir expulsé le personnage. De 75 a 79, le personnage est rejete dans le lac devant l'entrée, et de 91 à 00, le personnage reapparaît dans la crevasse extérieure qui surptombe le lac.

Les fluides qui accompagnent le personnage transporté sont toxiques mais n'ont pas d'effet jusqu'à ce que le personnage doive effectuer un test pour ne pas subir une mutation. Ces fluides, qui s'insinuent par les pores de la peau du personnage, infligent un malus de -10 aux tests pour éviter les mutations. L'effet des fluides disparaît au bout de 1d10 minutes.

#### 16. Fontaine de sang

Cette salle contient une autre fausse clé!

Cette salle est vide, à l'exception d'un large bassin de sang bouillonnant. Une clé en os flotte à la surface de ce liquide.

Enlevez la clé du bassin de sang est simple. Mais le personnage oul fait cela doit immédiatement réussir un test de Force Mentale Assez difficile (-10) ou entrer dans une rage aveugle et attaquer ses alliés pendant 1d10 rounds. Tant qu'il est affecté, le personnage beneficie d'un bonus de +10 aux tests de Force et de Force Mentale, et son bonus de Force augmente de 1. Il subit un malus de -10 aux tests de Capacité de Combat et d'Intelligence. Le personnage doit attaquer l'ennemi le plus proche à chaque round, ne retardant son attaque que le temps de dégainer une arme. Lu personnage dans cet état de rage ne peut pas lancer de sorts. Cette ch est sous le patronage de Khorne.

#### 17. Chambre des murmures

Cette salle étrange peut donner aux PJ d'importants indices sur ce qu'ils dovent faire

Cette petite salle est plungée dans l'obscurité

Lorsque les Pl y pénètrent, faites-leur effectuer un test de Perception. Ceux qui le reussissent entendent un murmure ténu, et ceux qui échouent au test n'entendent rien et n'entendront rien dans cette salle. À chaque round qu'un personnage passe en ces lieux, il recott une des informations données ci-dessous, Toutefois, le personnage doit reussir à chaque round un test de Force Mentale ou eagner un point de Folie. Les personnages qui ont rate leur test de Perception n'ont aucun risque de devenir fous en

- · Les clés, insensé, les clès! Elles sont la réponse! ·
- · Cherchez la Demotselle, la Mere et la Mégere. Elles ouvrent le
- bon chemin! · les orques sont des champignons... des champignonnnnnnnns '-· Elle veut s'unir à l'Enfant, pour retrouver son rung de Maitresse
- des Bêtes!
- · Prenez varde aux tourtes des balflings! -. L'héritier souille convoite l'Enfant, car il est destiné a régner sur
- les bommes! \* « l'Enfant n'est pas le Champion de la Nuit! Il est notre perte à
- · · Les hommes-rats sont trop répandus pour que les habitants du
- Vieux Monde paissent nier leur existence! » · · Ou sont les animaux, les sanghers, les oiseaux? Où, ou, ou! · · » Sa dépoutlle . détruisez sa dépoutlle »
- . Ne mangez bas la neige jaune! . Et aussi de sinte

#### 18. Les clés du destin

Quand les PJ arrivent à moins de six mètres de cette salle, faiteleur faire un test de Perception Assez facile (+10). Ceux qui le réussissent percoivent les bruits d'un combat provenant de cette salle La description ci-dessous suppose que les PJ s'approchent

Deux hommes énormes a tête de taureau tournent l'un autour de l'autre. Leurs fronts sont marqués au fer rouge de symboles ondoyants qui dégagent une fumée àcre respectivement bieue et rose. Ils tiennent chacun une bache impressionnante et se balancent de grands coups. Sur le sol entre eux se trouvent deux petits las de tissus sanguinolents parsemés de globes oculaires qui imitent les mouvements des deux grandes créatures. Les éclats d'un rire reientissant emplissent l'air.

Les deux créatures sont des minotaures, dont le front est respectivement marqué du symbole de Slaanesh et de celui de Tzeentch. Les tas de chair suintante animes sont des fausses cles, une dediée transformation du monticule de chair en une clé Des PJ malins pourraient diriger leurs attaques sur les tas de chair, mais toute attaque réussie tue le tas de chair et détruit a de qui explose dans un éclair aveuglant de lumière Toutes les creatures sauces dans un rayon de quatre mêtres doivent réussir un test d'Endurance ou subar un malus de -10 à tous les tests pour 1d5 rounds

Si les PJ parviennent à tuer les deux minotaures, les tas de chair prennent une forme correspondant mieux à leur nature de clé. La clé de Slaanesh est rose et moite et tant qu'un personnage la porte, son bonus d'Endurance augmente de 1. La clé de Tzeentch est

























coupante, pointue et capricieuse dans les avantages qu'elle octroie. Lorsqu'un personnage portant cette clé lance un sort, jetez 1d5. Sur un 1, le personnage gagne un dé du Chaos. De 2 à 4, le personnage ajoute le chiffre obtenu comme bonus à son jet d'incantation Sur un 5, le personnage gagne deux dés du Chaos.

## Minotaures

Chaque minotaure sert une Puissance de la Corruption, a savou Slaanesh et Tzeentch. Ils se haussent mais ne peuvent se tuer, car les Dieux Sombres veulent les voir continuer à s'affronter pour leur amusement. S'ils remarquent la présence d'une autre créature, ils attaquent dans un mugissement haineux.

## Caractéristiques CT

25 [0s.t.3] (0s.t.0] 38 Compétences: Intimidation (F +20), Langue (language sombre)

(Int), Perception (Int), Pistage (Int), Survie (Int) Talenta: Coups précis, Coups pussants, Maîtrise (armes tourdes) Traits: Effrayant, Mutations (aspect bestial, grandes cornes, jambes d'animal), Sens aiguises, Soif de sang

#### Combat

Attaques: 2, Mouvement: 6; Points de Blessures: 26

Armure (légère): veste de cuir (Bras 1, Corps 1) Armest arme à deux mains (hache lourde) (1d10+5, lente, percutante, valeur de critique +1) et cornes (1d10+5 ; valeur de

## critique +1)

Soif de sang Si un minotaure tue un adversaire et qu'il n'est pas engage dans un combat au corps à corps contre un autre ennemi, il doit réussir un test de Force Mentale Assez facile (+10) pour résister à l'envie de s'asseoir et de se repaitre de sa proie. Il peut rejouer un test au début de son tour, à chaque round, jusqu'à ce qu'il réussisse Si le minotaure est attaque au corps à corps, sa solf de sang s'interrompt

#### Mutations

Les minotaures ont des mutations, dont les effets sont déjà inclus dans leurs caractéristiques

## 19. Des piliers et un combat

Cette salle comporte huit piliers blancs qui émergent du sol. Ils sont etonnamment lisses et ne portent pas la moindre marque. Un personnage qui examine ces piliers en utilisant Sens de la magie remarque qu'ils lusent de Dhar Tout jet d'incantation effectué dans cette salle hénte d'un dé de Chaos.

Cette salle serait un lieu parfait pour rencontrer un vampire. Voir Vanuoires errants page 283 pour quelques conseils

#### 20. Salle des yeux

Cette salle est inoffensive, malgré son aspect déroutant

Les murs sont couverts de centaines d'veux rouges qui vous regardent et clignent de temps en temps

Toucher up ceil le fait se refermer, puis il cligne une dizaine de fois et verse des larmes vertes. Perforer un œil avec un bâton, une épée ou autre le tue, et les autres yeux de la salle se mettent a battre des paupières en lançant des regards furieux.

#### 21. Morve dégoulinante

Cotte salle contient .. une FAUSSE CLÉ!

Des filaments de morve pendent du plafond et forment des flaques sur le sol. La salle a un agréable parfum

Une perle de la taille d'un dé à coudre est enterrée sous les tas de morve. Trouver la perle demande de passer dix minutes de recherche à tâtonner à l'aveuglette dans la morve et de réussir un test de Fouille Très difficile (-30). Un personnage qui échoue au test peut essayer à nouveau, mais chaque nouvelle tentative déclenche un jet sur la table des évenements aléatoires, la vie est parfois cruelle, non? Un personnage qui trouve la perle et réussit un test d'Évaluation l'estime à 25 co. Un personnage audacleux qui l'avale voit soudain grossir sur son visage une cloque remplie de sang, qui explose après quelques secondes en libérant une clé noire. Tant qu'un personnage porte la clé - pas la perle - il bêne ficer d'un bonus de +10 à tous les tests effectués pour résister à des sorts du Chaos (ce qui inclut tous les sorts du domaine du Chaos, du domaine de Nurgle, de Slaanesh et de Tzeentch). Cette cle est associee a Khome.

Si vous voulez vraiment que les PJ découvrent le moyen d'obtenir la clé, faites-leur tester leur folie pour voir si l'idee leur vient Pour chaque point de Folie, un personnage a 5 % de chances d'arriver à l'idée qu'il faut avaler la perle. Les personnages ont 10 % de plus d'arriver à cette conclusion s'ils ont déjà avalé quelque chose de dégoûtant au cours de leur exploration

#### 22. Fosses

Cette sille contient trois fosses d'environ trois mètres de profondeur, remplies à ras bord d'asticots. Un personnage qui pénètre dans une fosse vit une expérience palpitante (et un peu démente, gratifiez-le d'un point de Polie si ça vous amuse; vous êtes à la fin de la campagne, vous pouvez vous laisser aller), et curative. Chaque heure passée dans une fosse rempile d'asticots, le personnage récupère 1d5-2 points de Blessures Évidemment, il y a peu de chances que les joueurs pensent que cela peut-être une honne idée de prendre un bain d'asticots. Vous pouvez tester leur folic comme dans la salle 21 ou partir d'un rire machiavélique en les voyant manquer cette occasion de soigner leurs blessures

## 23. Le palais des plaisirs de Slaanesh

Cette salle étrange est le repaire d'une démonette engendrée par la Sorcière Noire. La démonette se fait passer pour la Demoiselle et offre à un personnage qui entre dans la salle mille plaisirs, et encore davantage de souffrances

Comptez le nombre de joueurs autour de la table. Faites sortir tous les joueurs impairs et lisez le paragraphe sulvant

Une voluptueuse jeune femme se tient dans cette salle bleu pâle. Elle est très légèrement vêtue, ne portant qu'un soutien-gorge cuivré et un pantalon assorti. Une chaîne à son cou la relie au mur. Elle tend vers vous sa main dans laquelle elle tient une clé de fer noir.

Une fois que vous avez fint cette description, faites sortir tous les joueurs pairs et lisez le paragraphe suivant

Une abomination horrible se tient dans cette salle bleu tidle. Elle a la tête chauve, des yeux immenses et des pinces à la place des mains. Deux rangs de seins pendants trembient alors que la bête sourit victeusement. Une chaîne a son cou la reile au mur, et elle porte une clé de fer autour de son cou









approche elle danse et ondule lascivement offrant des plaisirs mystérieux qui dépussent l'imagination. Dès qu'un personnage s'approche a portée, la démonette porte une attaque de nince enfonce son appendice dans la chair de son adversaire et la fait tourner, provoquant chez la victime des cris mélant agonte et

La clé est un morceau de métal suns interêt. Et la demonette neut rompre sa chaîne dans le cadre d'une action gratuite

## Démonette

Lne demonsité est un démon attrayant né de l'imagination demente de Slaanesh

## Caracteristiques

## Compétences: Charisme (Soc +25), Commérage (Soc +20), Esquive (Ag), Expression artistique (danseuse) (Soc) Langage mystique (démonaque) (Int), Langue (sombre langage kisie

(arm reskapiel) (Int), Perception (Int), Torture (Soc.) Talents: Ambidextro Traits: Armes naturelles (pinces), Aura de Slaanesh, Aura demo-

mague, Effravant, Instabilite, Mutations (number d'animal pinces sediusant) Vision nocturne. Volonte de fer

Attaques 2, Mouvement: 6 Points de Blessures, 12 Armes, pinces (1d10+4, précise)

#### Aura de Slaanesh

Tous les êtres vivants situés dans un rayon de quatre mêtres subis sent un malus de -10 aux tests de Capacité de Comhat et de Force

#### A chaque round au cours duquel une démonette est blessee sans

reussir à infliger de points de Blessures en retour, elle doit réussir un test de Force Mentale pour éviter d'être renvoyée dans les Royaumes du Chaos

## Mutations

La demonette a trois mutations, dont les effets sont inclus dans ses Séduisant la démonette est particulièrement sédupante et béné

- ficie d'un bonus de +5 aux tests de Charisme · tambés d'animal: la démonette nossede d'étranges iambes
- couvertes de chitine, qui augmentent son Mouvement de 1
- \* Pluce: la main gauche de la démonette est une pince qui lui confere le trait Armes naturelles et possede la qualité précise

## 24. Pluie de sang

Vous n'êtes pas surpris de trouver une autre fausse cle, si?

Des gouttes de sang tombent du plafond. Quand elles touchent le soi, elles émettent une étrange lumière rouge. Au centre de la pièce une clé de bronze ornée à une extrémité d'un crane a cornes est posée au sol

Dans cette salle il pieut du sang Les personnages peuvent y enétrer sans risque et l'explorer autant que le cœur leur en dit Durant le prochain combat, ils doivent réussir un test de Force Mentale ou attaquer l'allie le plus proche au corps à corps, en le chargeant au besoin

Le personnage qui porte la clé inflige 1 point de dégâts supple mentaires lors de ses attaques de corps à corps. Cette clé est sous le patronage de Khorne



## VAMPIRES ERRANTS

À différentes étapes de leur exploration, les PI pourraient rencon trer dans une salle vide un vampire (ou tleux si vous êtes cruel). à condition bien sûr qu'il y alt encore des vampires en activité. Si les PI réussissent à détruire le vampire, cela pourrait ruiner les plans de la Sorcière Noire. Notez les clés que le vampire avait trouvées, cur les PJ pourront les récupérer s'ils y pensent. Au cours de la suite de l'exploration, des versions géneriques du vampire détruit (utilisez les caractéristiques données dans le Chapitre VIII), excepté pour le Dragon de Sang, pourraient traquer les PJ pour récupérer les clés, si vous le souhaitez. Ces rencontres ne devraient compter qu'un seul vampire à la fois, qui attaque au moment où les personnages sont le moins en état de se defendre. Le vampire n'a pas pour but de tuer les PJ, juste de récupérer les clés. S'il échque à récupérer les clés, les PJ réussissent à empêcher un élément essentiel du plan de la Sorcière Noire. Voir Résultats page 298 pour plus de détails.

#### 25. Des vers de lumière verte

Les personnages traversant cette zone vivent une étrange expérience en étant colonisés par un nurgling

Les murs brillent de vers constitués d'une lumière verte ireculte.

Les vers maneent wers le premier personnage à pénetrer dans la sait ( cluir c) a droit à un test d'Agilité pour éviter leur contact. En cas d'échec, un nurgling grandit en lui. Voir la section Le bassin dans le Chapitre V: Les métamorphoses de la villa Hahn nage 141 pour plus de détails sur cette déplasante expénence.

#### 26. Rubans de chair

Cet étrange croisement ouvre sur plusieurs passages.

Des rubans de chair rose recouverte d'une épaisse couche de graisse jonchent le soi. Des tunnels partent dans toutes les directions.

Les rubans de chair sont exactement ce à quoi ils ressemblent. Il est possible de les manger, mais ils n'ont rien de nourrissant.

Voici un bon endroit pour une rencontre avec un des vampires. Consultez l'encadre Vampires errants pour plus de détails.

#### 27. Salle inondée

C'est la dernière fausse clé, promis!

# Le soi cède la place à une mare d'eau opaque. L'endroit exhale un léger parfum de viande avariée.

Un personnage qui regarde dans l'eau volt son reflet lu rendreson regard. Mais sous son reflet mouvant, il remarque – à condition de réussir un teat de Perception Assez difficile (-10) – une cage qui flotte dans les caux. Un degré de réussite révèle qu'un objet sombre est suspendu a l'intérieur de la cage.

En personnage qui tend in main dans l'eau pour toucher la cage ex aspiré à l'intièreur de la cige et la cé l'objes arobine - rejetée à l'endroit où se tenait le personnage. Le personnage emprisonne ne risque pas de souper, n'à bestoin in de nourriume in d'eau pour revier en vis. Il est pleinement conscient de son environnement es porte blein, en debons du fan qui in ri en la faire. Si un personrevier en vis. Il est pleinement conscient de son environnement es porte blein, en debons du fan qui in ri en la faire. Si un personle personnage uniprisonni. En même phenomène se reproduit a les personnage uniprisonni. En même phenomène se reproduit a chaque fois que quelqu'un touche la cage Des foueurs tutes (ou ennayés) pourraient essayer que leurs personnages touchent la cuge simulationnement; dans ex cis, un seul personnage est aspiré à cuge simulationnement; dans ex cis, un seul personnage est aspiré à que simulationnement; dans ex cis, un seul personnage est aspiré à l'intérieur de la cage (de préference celui qui a eu cette bonne idée). Enfin, s'attacher avec une corde ou se faire retenir par ses compagnons ne parvient pas à empêcher la cage d'aspirer celui qui la touche.

Un personnage ne pout être librer qu'à condition qu'un autre presonnage touche la orge en étaut ne possession d'une autre été, auquel cas cette clé change de place avec le personnage compression et se retrouve le considération de la comme des explorateurs interprétation de la complexe sans tres pour d'entrette la cle à l'intérieur de la cus parties de la comme de

La clé, une fois libre, est asser hande d'aspect. Tant qu'un personnage la porte, Il peut lancer tous les soits comme s'il posse, dat le talent Muje notre. Si le personnage possède deal et talent Muje notre. Si le personnage possède deal extalest, il peut en cas de Maldellound de Treenter lefectuer deux jet econserver le meilleur résultat. Cette clé est sous le patronage de Tavenoth.

Et pour l'odeur de viande avariée? un test de fouille Assez difficile (-10) permet de découvrir un morceau de chair abandonné dans une fissure du mur. Un mutant errant a caché son dejeuner ici et l'a oublie

#### 28. Des goules monstrueuses

Cos goules maléfiques ont été bassées set par leur maire stropo avec ordre de tuer toutes les créduters non vampures qu'elles rencontent. Alfechées à la pensée de la clair fraiche, les goules rencontent. Authoritées à la pensée de la clair fraiche, les goules concein, mortifain leur chair de leux deste pointese. Il y a une qui a la langue bien pendue ou qui pousse un camarade dans les guifs e puris personne de la langue bien pendue ou qui pousse un camarade dans les guifs e puris des goules peut permettre au groupe d'avoir un round ou deux de discussion. Un test de Charisme Difficile (24) en condicié à quéglours justifiées.

Les goules n'ont aucune idée de ce qui se prépare, mais une d'entre elles s'avance et éructe que tous les vampires sont parisirejoindre le Champion de la Nult. De qui ou de quo il s'agit, les goules n'en savent rien ou s'en moquent, et avec un curieux gloussement, elles se citents sur les Pl.

#### Brutes goules

Ces goules sont de coriaces vetérans habitues à dévorer la chair des vivants en la déchirant à même les os. Ce sont des tueurs implacables qui ne lachent jamais leur prole

Points de Folic o

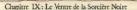


Compétences: Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), l scalade (F), Esquive (Ag), Filature (Ag), Fouille (Int +10). Intimidation (F), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int +10),

Talents: Camouflage rural, Coops précis, Coops pulsaants Traits: Armes naturelles (griffes), Attaques empoisonnées, Efrayant, Sans peur, Vision noctume

#### Combat

Attaques: 3; Mouvement: 4, Points de Blessures: 1° Armes: griffes (1d10+6 : valeur de critique +1)







#### Attaques empoisonnées

Une créature vivante blessée par une attaque de griffes de goule doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (-10) ou perdre 2 points de Blessures supplémentaires.

#### 29. Nuées du chagrin

Les personitages penetrant dans cette zone ont droit à un test de Perception pour remarquer le volettement de papillons violets. Com syart obsens a burois et des projets de la papillons violets. Com source de la papillon de la p

Les papillons qui forment les nuées du chagrin sont d'horribles tréatures du Chaos nées de Lomagination monstrucuse du Maître du Changement. Il y a quatre nuées en ces lieux. Un round après l'entrée des PJ, les nuées du chagrin remarquent la présence des PI et attacuer.

#### Nuée du chagrin

Engiles individuellement, ces créatures s'assemblent en nuée pour fondre sur leur victime, sucer sa chair et ses larmes et lui arracher les globes oculaires pour se délecter du sang et du liquide lacronait.



Compétences. Déplacement silencieux (Ag). Esquive (Ag), Perception (+20) (Int) Talents: Aura de chagrin, Frénèsie de larmes, Nuée, Sens aiguisés,

Combat Attaques: 3: Mouvement: vol 4. Points de Blessures: 10

## Armes: griffes (1d10)

Aura de chagrin
Des qu'une créature vivante voit une nuée du chagrin, elle est
submergee par la peine et la tristesse. Elle doit alors réussir un test
de Force Mentale pour éviter de pleurer.

#### Frenesie de larmes

Quand une nuée du chagrin se trouve dans un rayon de quatre mètres d'une créature qui pleure, elle bénéficie des avantages du talent Frenesie.

#### Nuce

Quand une nuée du chagant parvient à infliger des dégâts à un adversaire, elle le recursive entirevient. Dans les rounds qui sais au elle les nefaise d'un bours de «20 un tress de Capacité de Lordist courts extre «146. Cofte drever solls paux les de Capacité de Lordist courts extre «146. Cofte drever solls paux les de mailas de «20 à tous ses tests tant qu'elle est submergée par les récatures. Quand la nuée du chagan se retrouve à 0 point de Blessures, elle se disperse et les créatures qui la composent verifience de tous côtés.

#### 30. La chambre verte

Cette salle est relativement sûre, ce qui en fait un bon endroit pour des PJ qui auraient besom de récupérer

Le tunnel s'élargit en un épais bourbier d'une matière spongieuse verdâtre.

Un personnage testant la surface spongieuse voit que celle-ci cède facilement, de la même manière que la membrane. Un PJ peut forcer pour y pénétrer et s'y déplacer lentement. La membrane se referme derrière lui. Dans les faits, le personnage flotte dans la mattère étrange comme un morceau de fruit pris dans de la gelatine. Lant qu'il reste la, il peut respirer normalement et ne risque pas de se faite attaquer par les shires de la Sorcière Noire.

#### 31. Galerie de la guerre

Deux handes de guerriers s'affrontent en ces lieux. Chaque heure qui passe depuis l'entrée des PJ dans le Ventre voit le nombre des combattants diminuer. Vous devrez donc modifier le texte de description en fonction.

Tandis que les personnages se rapprochent de cette immense caverne, ils perçolvent le choc des armes, les grognements et le bruit mou des entrailles se deversant sur le sol

Des bruits de combats proviennens distinactement de crite vasts salle. Deux granda grouples de guerriers sont runis ic et se massercens mutuellement au milieu de la grotte. Les morts et les bleasts (porchem le sol, dans les grotte, les morts et les bleasts (porchem le sol, dans les crites des bonnes et leux grottes des bonnes et leux grottes de leux a bolomens perforts ou present leux main sur un mombre tranche pour tentre d'urcher l'étomoragle. Plusieux couloirs donneut dans cette salle, chocun terminé par une coile de marches qui perme de descendre dans cette donc cette descendre dans cette des conferences qui perme de descendre dans cette descendre dans cette des cette de la conference qui perme de descendre dans cette descendre dans cette des cettes de la cette descendre dans cette descendre descendre descendre descendre descendre descendre descendre

La mêlée est intense et violente Des personnages qui se précprient au combai méritent probablement de moure, mais peuvent au mours bien s'amuser avant de trépasser. Les combattants soni expérimentés, et la confrontation dure cinq heures au total. À la fin, tous les combattants finissent par s'entretuer

III y a deux « armées », La première est menée par Vignar, un terrible Norse champion de Khorne, tandis que la deuxième est commandée par Gronk, un minotaure qui sert le Maître du Changement. Le nombre de créatures impliquées dans la mélée dépend du temps que les Pli mettent à parvenir jusqu'à cette salle de la parvenir jusqu'à cette salle production de la production de la commandation de la control 
#### Heures Vienar

Clnq Vignar, 50 maraudeurs du Chaos, 10 chiens de Khorne

Quatre Vignar, 35 maraudeurs du Chaos, 7 chiens de Khorne Trols Vignar, 25 maraudeurs du Chaos, 5 chiens de Khorne

Deux Vignar, 15 maraudeurs du Chaos, 3 chiens de Khorne Une Vignar, 10 maraudeurs du Chaos, 1 chien de Khorne

Zéro Cadavres

#### Heures Gronk

Clinq Gronk, 10 bestigors, 30 gors, 10 ungors, 15 chiens du Chaos
 Quatre Gronk, 8 bestigors, 20 gors, 5 ungors, 10 chiens du Chaos

Trois Gronk, 5 bestigors, 15 gors, 3 ungors, 8 chiens du Chaos-Deux Gronk, 3 bestigors, 10 gors, 2 ungors, 4 chiens du Chaos-

Un Gronk, 2 bestigors, 7 gors, 2 chiens du Chaos

Zéro Cadavres

#### Vignar

Mutant norse Aspirant Champion, ex-Chevalier du Chaos,

ex-Guerrier du Chaos, ex-Maraudeur

Vignar était un puissant guerrier de la tribu des Aexings de Nonca-II devint un homme important après avoir mené une incursion contre la forteresse de Kraka Drak, massacre un nombre incalculable de Bacrsonings et conduit plusseurs naids au Pays des Trolls





Quand le Dieu du Sang décida de le gratifier de sa faveur, it rompie ses hens aves et aints et s'aventure dans les Dévolutions du Craos pour rejoindre Archaon l'Indomptable dans sa guerre contre L'Empire Avec la fin de l'Incursion. Vigane partit consistre dans la Terre des Ombres, mais if fut en chemin aitré par la Sorcière Noire qui le poussa le périerre dans son Vetture. À la têve de sa bende de marrandeurs du Chaos, Vigane croit qu'il est de son devoir de formés, en entemi hurc, a d'autres plans.

Bien que mutant, Vignar a conservé pour l'essentiel sa forme humaine. Sa musculature est lourde et massive, ce qui lui donne une carrure impressionnante. Sa tête ressemble vaguement à celle d'un llon, mais un llon perverti et demoniaque. Il a une criniere de cheveux nois et son conpos est attoué de volutes et de symboles.

#### Points de Folie 8



Compétences: Commandement (Soc. 420), Commissances generales (Desolations du Chaus, Norsau) (first +10), Commansumers per la commanda (La Commandement (La Co

Talenta: Coups precis, Coups piussants, Dur à cuire, Effrayant, Élu du Chaos, Grand voyageur, Guerrier né, Maîtrise (fleau, armes lourdes), Menaçant, Rompu au Chaos, Sang-froid, Seus de Lorientation

Traits: Mutations (aspect bestial, fort, tête de lion), Récompenses du chaos (arme du Chaos, armure du Chaos, bonus d'agression)

#### Combat

Attaques: 3; Points de Destin: 1; Mouvement: 4, Points de Blessures: 21
Armure (Jourde): armure du Chaos (tête 5, bras 5, corps 5,

Armes: I're du Dieu du Sang (épée à deux mains) (CC 79; 1d10+7; valeur de critique +1; lente, percutante, lors d'une action d'Attaque rapide, Attaques-4), arme à une mant (épée) (fd10+7; valeur de critique +1), boucher (1d10+5; valeur de critique +1; téfensive, soéciale)

#### Dotations

Vignar ne quitte jamais son armure du Chaos, une armure de plaques nobre avec gravé en reflet le symbole de Khorne sur les epaulières et l'étoile du Chaos sur la poirtine. Le heaume reproduit ses traits félins et représente une tête de llon grondante surmontée de cornes.

#### Ire du Dieu du Sang

Vignar combat avec une terrifiante arme du Chaos, une épèé à deux mans de qualifé exceptionnelle à la lame rouge sing ret qui suinte de pas. Des pointes acérées sortent de la lame et sont couvertes de sang coagule Lorsque Vignar combat avec cette arme et qu'il entreprend une action d'Attaque rapide, son Attaques sugmente de 4).

### Maraudeurs du Chaos Mutants norse Maraudeurs du Chaos,

## ex-Berserks

Ces guerriers sont des sauvages sangunaires qui ne vivent que pour combatire et tuer ils sont brutaux et impitoyables et ne craignent pas la mort.

#### Points de Folie 4

# Caracteristiques CC CT F E Ag Int FM Soc

Compétences: Connaissances générales (Norsca) (Int +10), Équitation (Ag), Expression artistique (conteur) (Soc), Fouille (Int), Intrandation (F), Langue (norse) (Int +10), Natation (F), Navigation (Ag), Ora natism (Int., Pers, ption (Int.), Pistage (Int.)

Resistance à l'alcool (E +20), Soin des animaux (Int), Survie (Int) Talents: Coups précis, Dur à cuire, Frénésie, Maîtrise (fléaux, armes lourdes), Menaçant, Rompu au Chaos, Sens de Forientation, Sur ses gardes, Troublant

Traits: Mutation (aspect bestlal)

#### Combat

Attaques: 2, Mouvement: 4, Points de Blessures: 15 Armure (légère): casque, gllet et fambières de cuir (tête 2, corps 1,

pambes 1)

Armes: irme lourde (epéc à deux mains) (1d10+4; valeur de critiqui +1; lente, percutante), 2 javelines (1d10+3; valeur de critiqui +1; portée 8/16, rechangement demi), fléau (1d10+5;

vileur de critique +1; épuisante, percutante)

#### Dotations

Ces maraudeurs portent tous des bouteilles d'alcool et sont infestes de poux

## Chiens de Khorne

Ces féroces dénions de Khorne sont des hêtes fauves qui se jettent dans n'importe quel combat, massacrant pour le plaisir de régarden le sonu

#### and the transit treatment

Caracteristique 5							
				Ag	Int	FM	Soc
-11			(01.4.5)	18			

Compétences: Déplacement silencieux (Ag), Escalade (F), Natation (F), Perception (Int +10), Pistage (Int +20) Talents: Camouflage rural, Frénesie

Traits: Armes naturelles (griffes), Aura démonlaque, I firayam Mutatlons (griffes, morsure venimeuse), Sans peur, Sens aguises

#### Combat

Attaques: 1, Mouvement: 7: Points de Blessures: 14 Armes: griffes (1d10+4), morsure (1d10+2; précise; et voir ci-dessous Mutations)

#### Dototios

Tous les chiens de Khorne portent des colliers de Khorne leur conférant un bonus de +30 aux tests de Force Mentale pour résister aux sorts

#### Mutations

Morsine rentineuses une créature qui perd au mons un point de Blessures d'une attaque de morsine doit effectuer un test d'Endurance. En cas d'echec, la victime perd Id5 points de Blessures supplementaires, ignorant l'Armue et le honus d'Endurance. Le chien de khorne doit attendre Id10 rounds avant de pouvolre utilitier à nouveau sa morsiure.





#### Gronk

### Doombull Guerrier du Chaos

Gronk ésit destine à servir Tzventch dès le jour ou il déchira le ventre des mêre pour sortir, st une et qu'il sus reflectivement né familiales par les autres hommes-bêtes, il enditur d'indescriptifiée par les autres hommes-bêtes, il enditur d'indescriptifiée grand, il compit acce les traditions de sa tribu et se vous au service de Téhra le Maire du Changement, et il s'est depuis lors régale du pouvoir accerde par son maître genéreurs. Gronk est entre dans le Ventre de la Societier Voire de son propre fait; il a antist les essegueur. Gronk mête une tribu d'hommes-bêtes contre les arro-guates henorités de Khôrne et pense qu'en les massaccant il gagnera l'entine de son même une tribu d'hommes-bêtes contre les arro-guates henorités de Khôrne et pense qu'en les massaccant il gagnera l'entine de son manier.

Gronk a la peau couverte de dessins et porte des cornes en spirale. Il est entouré d'une aura d'energie chaotique crépitante

## Caractéristiques



(Désolations du Chaos) (Int), Équitation (Ag), Fouille (Int), Intimidation (F +10), Langue (dangage sombre, kurgan) (Int), Orientation (Int), Perception (Int +10), Pistage (Int +10), Soln des animaux (Int) Survie (Int +10)

Talents: Coups precis, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes), Sens de l'orientation

Sens de Forientation Traits: Effrayant, Mutations (aspect bestial, aura de flammes, cornes x2, jambes d'animal). Sens aguises. Soif de sang

#### Combat

Attaques: 2, Mouvement: 5 (6); Points de Blessures: 38 Armure (lourde): annure de plaques complète (tête 5, bras 5 corps 5, jambes 5) Armes: arme lourde (hache à deux mains) (1d10+7; valeur de critique +1; lente, percutante) ou cornes (1d10+7; valeur de critique +1)

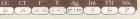
#### Aura de flammes

Dies que Gronk entanne un combat, des flammes roses apparaissent sur sa peau. Ces langues de feu ne lui font aucun mal, mais tout créature qui touche le doombull avec une arme de corps à corps doît reussir un test d'Agulte ou subir 2 points de dégâts qui ignorent l'Endurance et l'Amure Si ces degâts reduisent les points de Blessures à 0, l'attaquant explose dans un geyser inoffensal de fluide violet.

## Bestigors

Ces hommes-bêtes robustes et expérimentés sont plus disciplinés et plus dangereux que leurs congeneres

## Caracteristiques



Compétences: Commandement (Soc), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Issquive (Ag), Filature (Ag), Intimidation (F +10), Langue (lungage sombre) (Int), Perception (Int), Pestage (Int), Survie (Int) Talents: Camouflage rural, Coups puissants, Maitrise (armes

lourdes), Menaçunt
Trafts: Mutations (aspect bestal, comes x2, jambes d'animal), sens
algulisés, sitencieux comme les animaux des bois

#### Combat

Attaques: 1, Mouvement: 5, Points de Blessures: 14 Armure (moyenne): armure de mailles complète (tête 5, bras 3

corps 3, Jambes 3)

Armen: arme fourde (hache a deux mains) (1d10+5, lente, percutante), arme à une main (epée) (1d10+5), comes (1d10+5)

#### Silencieux comme les animaux des bois

Les hommes-bêtes benéficient d'un bonus de +10 aux tests de Dissimulation et de +20 aux tests de Deplacement silencieux

#### Gors

Les gors sont les hommes-bêtes les plus conrants. Ils ont une forte carrure et une tête de bouc, de taureau ou de bêher

#### Curacteristiques



Intimidation (E), Langue (langage sombre) (int), Perception (int), Pistage (Int), Resistance à l'alcool (E), Survie (Int) Talents: Camouflage rural, Menaçant

Traits: Mutations (aspect bestial, cornes, jambes d'animal). Sens aiguses, Silencieux comme les animaux des bois

#### Combat

Attaques: 1; Mouvement: 5, Points de Blessures: 12 Armure (légère): veste de cuir (bras 1, corps 1)

Armes: arme à une main (hache) (1d10+3), houcher (1d10+1; défensive, speciale)

#### Ungors

Les ungors ne sont pas vraiment des hommes-bêtes aux yeux de leurs congénères. Ils ont de plus petites cornes et sont considéres comme faibles et muttles

















Filature (Ag), Langue (langage sombre) (Int), Perception (Int)

Pistage (Int), Survice (Int)

Tulents: Camouflage rural Traibs: Mutations (aspect bestiel, jambes d'animal), Sens alguisés, silenceux comme les animaix des bois

Combat Attames: 1. Mouvement: 5: Points de Biessures: 10

Armes: arme à une main (hache) (1d10+3)

## Chiens du chaos

Ces bêtes grondantes ont le poil gris et l'echine couverte de pointes Ils ont des traits hornisles et maiveillants



Compétences: Déplacement silencieux (Ag), Natation (F), Perception (Int +10), Pistage (Int +10) Talents: Frenesie

Traits: Armes naturelles (morsure), Mutation (soif de sang), Sens auguisés, Troublant

Combat Attaques: 1. Mouvement: 7: Points de Blessures: 12

Armes: morsure (1d10+3)

Soif de sang Quand un chien du Chaos entre en Frénésie, il ne peut en sortir à mons de reussir un test de Porce Mentale Assez difficile (-10).

#### 32. Fange corrosive

Une boue toxique de couleur vert olive macule le sol de ce passage. Il n'est padificile de traverser l'endroit sans la toucher, mais un personnage qui apparist dans cette salle suite à un évène met aléctatre un de ciune d'une salle transportait les gent touche de la consection de la comme de la consection de la comme de la consection de la comme de coule, les dérivastat au bout d'un cound. La boue peut être nettoyée avec un objet métallique dans le cadre d'une demiseiton. Sei el ne set pas neutrojet, la finge millige (el 101 points de téglaje à chaque round suivant. En cas de critique, utilisez la des passages invert, il cet d'accous en une pale sanglaine et en forme.

Un personnage entrant dans une clase marquée d'un » X » declenche un autre piège (sa vous n'utilissez pas de plan, chaque personnage à 25 % de chances d'entrer dans une de ces annes). In sphincter s'ouvre dans le platfond et arrous le personnage de la même selfets à Repérer le piège requiert un transcription de la constitution de la comme de la membra delle de la comme del comme de la comme del comme de la comme del la comme de la comme del la comme del la comme de  la comme de la comme de la

#### 33. Douleur aiguë

Les muss de cette salles sont hersses d'aiguilles acerées convertes d'une humeur jaane. En personnage peut reperer les aiguilles en réussissant un test de Perception Assez difficile (-10). Si trois créatures ou plus sont simultanément présentes dans cette salle, les parois libérent un déluge d'aiguilles. Tous les personnages sont touchés par 1d5 aiguilles. Un test d'Agilité réussi réduit ce nombre d'aiguilles de un, et chaque degré de réussite le réduit encore de un. Un personnage touché subit 1d10 points de dégâts plus I point par aiguille De plus, il doit reussir un test d'Endurance pour résister au poison. La difficulté du test dépend du nombre d'asguilles, 1-Facile (+10), 2-Movenne (+0), 3-Assez difficile (-10), 4-Difficile (-20), ou 5-Très difficile (-30). En cas d'échec, le personnage est victime d'étranges hallucinations qui se déclenchent au bout de 1d5 minutes. En dehors d'une situation de combat, le personnage voit des couleurs etranges, les murs oui bougent, d'étranges expressions sur le visage de ses compagnons, et autres visions étranges et relativement benignes. En combat, un personnage affecte doit réussir un test de Force Mentale ou gagner un point de Folie, et a une chance sur deux de fuir dans une direction aleatoire ou d'entrer en Frénésie (à laquelle s'aloute le fait que le personnage ne distingue plus ses alliés de ses ennemis)

#### 34. Salle vide

Cette salle est vide. Reportez-vous à l'encadré Vampires errants de la page 285 pour plus de détails sur la façon d'utiliser cette salle.

#### 35. De vieux papiers

Cette salle ne contient rien de vraiment dangereux ou d'intéressant

Des papiers ensanglantés jonchent le sol de cette pièce.

Inspecter les papiers révèle qu'il s'agit d'inventaires d'objets ordinaires, chacim accompagné de notes et de commentaires. Les personnages qui parcourent ces papiers ne découvernt fien d'intéressant, mais doivent réussir un test de Force Mentale Très facile (+30) ou agaper un point de Folle,

#### 36. Tas de gélatine, acte Un

Cette salle contient un gros amas d'une sorte de gélatine jaune Si on la touche, elle tremblote mais il ne se passe rien de plus. Un test de Perception Assez facile (+10) permet de remarquer que des couronnes d'or flottent dans la gelée. Il y a en tout 35 co. Briser l'enveloppe de gélatine provoque l'affaissement du monticule tandis qu'une gelée sirupeuse se déverse. Si le personnage perce l'enveloppe avec une arme tenue à la main, il se retrouve couvert de gelée. Tout autre personnage se tenant derrière lui doit effectuer un test d'Agilité Assez difficile (-10) ou être lui aussi éclaboussé C'est le bon moment pour avoir un rire malveillant. La gelée ne fait pas de mal aux PI, en fait c'est même le contraire Pour les 1d5 heures suivantes, la gelée confère un bonus de +10 aux tests pour éviter de gagner des points de Folie ou des mutations. Mais your p'ayez pas à révéler cette information aux joueurs vous ne voudriez quand même pas les récompenser de leur cupidité?

Une fois que l'enveloppe de gélatine a été percée, les pièces d'or peuvent être récupérées sans encombres. La gelée recouvrant un personnage s'évapore rapidement en laissant de vilaines tâches saunâtres.

#### 37. Tas de gélatine, acte Deux

Cette salle condent un gros amas de gelatine marron. Si on la trouche, elle tremblote mais il ne se passe nen de plus Un test de Perception Assez facile (+10) permet de remarquer que des comorness dos féstent dans la gicle, il y a en tout 55 co. Briser l'enveloppe de gelatine provoque l'alfaissement du montour l'autilité de l'appear de dévens. Si le personnage perce l'enveloppe avec une arme tenue à la main, il se retrouve consert une roit per de l'appear de l'armet l'appear de l'appear l'armet per l'appear de l'appear de l'appear de l'appear l'armet ne set d'Asplité. Assez difficie (-16) on et rei tul aussi éclabousé C'est le bon monceri pour avoir un rise malveillant.





eclabousses se sentent nausérux et vomissent violemment pendant cinq munites. Les personnages affectes ne peuvent entreprendre aucune action pendant ce temps, et le bruit qu'ils font déclenche un événement aléatoire par personnage affecte.

Les pièces de monnaie s'avèrent être en bois-

## 38. La masse d'armes putride

Voici une arme dont les P1 peuvent s'emparer, s'ils en ont le cran-

Un liquide marron sourd de fissures dans le sol. L'endroit exhale une odeur repoussante, mélange malsain de sueur et de pourriture. Une lourde masse d'armes est posée au milieu de la salle. Du pus et des glaires marron suintent du métal piqué de rouille.

Un personnage qui ressist un test de Perception Assec difficile (-10) remarque qu'un visage torture apparité sur le métal de la masse. Un test de Lecture sur les lêvres révèle que ce visage amplore les personnages de laiser l'amme de ces l'out Pl qui saisst l'arme se voit immediatement afflige d'une mutation (utilisez inimpore que jette table à disposition, mals si vois étées en possession du Tome de la Corruption, utilisez la table de Nurgle, page 42).

Cette arme est la masse putride, une terriflante arme du Chaos. A chaque fois, qu'elle blesse on adversaire, celui-el doit réusif un test d'Endurance ou mourir après un nombre de nounds égal à asso homus d'Hodurance. Cour moyen de neutraliser le poison appliqué à la victime peur la sauver Si le poison tue la sociene, le porterur de la masse gagne le trait Terriflant pour le restre de la enconotre. Les morts-vivants ne sont pas affectés par la masse nutretté.

On prétend que la masse puiride avale l'âme de ceux qu'elle tue, et que leur image apparaît sur le métal de cette arme.

#### 39. Une plante en pot

The plante on pot est pusée sur le sol de cette salle. Comment astelle bien pu survive let, du pour le dire? Trojuous set-il qu'elle a des fleuts jaunes et dégage un parfum délicut. Un personnage qui prend la plante gagne un point de Fortune supplementalre, mais lorsqu'il le dépense le pot se brise et la plante meurt, voils qui cut blien triste, assurement. Me dies pos tout de soute au joueur qu'il dispose d'un point de Portune supplementaire, mais annoncez-lui la nouvelle la prochaine fois qu'il dépense un potroit de Portune.

#### 40. Scène de boucherie

Bridds oue less personnages s'approchent de cette salle, lis entiedent des bruits de garguallis et de michoulliennes provenant de quelque chose qui est en train de manger avec appétit Arrivée a Friente, les 19 voient huis goudes (milliber les caracteristiques des brutes goules de la salle 28, page 283) en train de dévoire le corps d'un gost homme qu'elles out failange à l'Atlondes. It it est corps d'un gost homme qu'elles out failange à l'Atlondes. It it est s'aporteuses des goules ne c'essent de l'agifer en tous sens les personnages qui perèterent dans cette salle obliement automatiquement l'effet de surprise. Les goules combattent jusqu'a la mont et mont automatique de l'appropriet de l'

#### 41. Salle tranquille

Cette salle a des murs notrs couverts d'une substance goudronneuse Tant que les personnages restent à l'intérieur, ils subissent un malus de 30 à tous les tests impliquant l'ourc

#### 42. Divertissement aléatoire

Les personnages qui pénètrent dans cette salle déclenchent un évenement aléatoire

#### 43. Le cochon d'or

Cette salle héberge une énorme statue dorée représentant un cochon La satue est posée sur un monticule d'excréments périfiés. Un test d'Évaluation résuss indique que l'objet doit valoit autant que la couronne de Kaif Franz, c'est-à-dire un max c'est à l'évidence un piège, et même un méchant plege, cet acteraliement un piège plus cruel qu'il ne le devrait, mais comme îl est aussi très evident, autant 3-ausser un peu, non?

La première personne qui touche la statue don réussir un test d'érbudrance Difficile (-20) ou voir sa tête remplacée par celle d'un cochon. Le personnage n'y aggine aucun avantage mais sa Soxubilist dimanue de -2dit) or il aggine le trait l'roublant s'ils ne le possédant pas encore. Le personnage affecté voit le cochon d'or pour ce qu'il est vainanei; on tau bulsant d'excrements. Un personnage reussissant un test de Sens de la magde perçoit égulement sa vertable nature.

#### 44. Mains baladeuses

Les personnages qui entrent dans cette salle vide découvernt pour leur déplaisé que des mains emegent du sol pour tentre de les atraper. Chaque round qu'un personnage reste dans cette salle, les mains baladueus ont droit à un tent de Caspacté de Combat (30). En cas de succès, la main agrippe le PJ et ne le laisse pas partire tant qu'il ne lul donne pas une faxuse él. Des que la main a récupéré la fausse clé, elle relàche le PJ, fait un vilain geste et s'enfonce dans le sol

Un personnage peut attaquer une main. La main a un BE 8 et 20 points de Blessures. Toute attaque ratée a 50 % de chances de frapper le PJ retenu Tous les coups ainsi reçus par le PJ sont localisées à la ambe.

#### 45. Des cadavres, des cadavres partout

Des pries de cadavres à différents stades de décomposition jonchent cette salle. De tous petits crabes blancs grouillent sur la chair en decomposition dont ils se régalent. Un personnage qui larfouille parmi les corps découvre que tous ont sur le visage une expression grotesque de souffrance absolue Cette fouille macabre mérite certainement de reussir un test de Force Mentale ou de gagner un point de Folie. Des personnages persévérants finissent par trouver sous les cadavres une amulette étrange. Elle semble animée et ne cesse de changer de forme, passant de symboles religieux à des pendentifs profanes et ainsi de suite. Un personnage bul met l'amulette autour de son cou doit réussir un test d'Endurance Difficile (-20) ou gagner une mutation. De plus, le personnage dost effectuer un nouveau test toutes les semaines ou hériter d'une nouvelle mutation. Lorsque le personnage a plus de mutations que son bonus d'Endurance, il se transforme en un enfant du Chaos (voir le 76me de la Corruption, page 58, pour tous les details sordides)

#### 46. Peintures rupestres

Les murs de cette salle sont couverts d'étranges pentures ruperters. Elles représentent toute une galerie de monstres et de personnages etomants, allant de petits halflings à des amalgames pervers d'hommes et de démons. C'est un bleu curleux assortimes et de monstres disparus et oubliés, mais il n'y a rien de plus à découvert si



#### 47. Large passage

Ut usez cette salle pour un combat avec un ou plusieurs vampires encore présents dans les tunnels (voir Yampires errants page 283 pour plus de détails). S'il n'y a plus de vampires presents, Ruprecht et sa clique pourraient se trouver là.

### 48. La Demoiselle

Dans cette salle à la forme étrange se trouve la Demonselle, se gardienne de la deuxième clé. Tandis que les personnagels, se rapprochent de cette salle, ils perçoivent un lèger parfum de fleurs des champs, mais à mesure qu'ils avoncent, cette agrunde odeur devient immonde et écœurante jusqu'à ce qu'ils entrent dans la salle.

La puanteur repoussante s'intensifie alors que vous entrex dans la salte. A l'extremité de la piece, une belle jeune fille est assise devant une surface ondulante d'eau qui est suspendue au mur, tel un miroir. D'étranges fleurs ocre lapissont le soi. La jeune femme brosse ses longs chereux noirs qui cascadent sur sa ravissante toilette. Le reflet du miroir vous revuole son sourire.

La Demonelle tourne le dos à l'entrée et ne se détourne janual de mur d'euu, pendant ce temps, elle continué à hosser ses longs cheveux, un soutre sur les levres. Si les 19 à supprixient d'elle, elle morraure, « Tout commence et out finit dans l'image du bassin Cast airax se élle que nous sevont tous libérés. Un personnage qui bassin vent se placer desvant élle pour la regarder bien face en on par le hiais du réfet bénéfice d'un spectacle des plus plasants. Son sont remplés d'autost periodissais. Elle ne se tourne pap pour faire face au PJ mais genit d'impussance : le pessonnage doit réusser un test de Force Mentale ou gagger un point de Folle.

Cette jeune femme est la Demostelle Tout comme la Mêre, cêle et devenus felle peut de reima, padro être arrivée dans le Ventreva leu PJ le soudatient, la peuvent la tuer factiennent. Lu seul test de Capacité de Combato un de Capacité de Tir reviss suffit la de Capacité de Combato un de Capacité de Tir reviss suffit la celle revient à la vie l'immerce la Demosselle hons de cette salle lui colte necion à la vie l'immerce la Demosselle hons de cette salle du cours ous voult rout, carnoce et elle pouvous des hunfrements da againe posqu'à es qu'elle soft ramerie dans la saller fifereure au n s'a un Demosselle passe hons de la salle gière; à ses s'aureures et que la Demosselle passe hons de la salle gière; à ses s'aureures et que

Le seul moyen d'obtenir la clé est de briser le murie d'eau. Un sumple coup à l'aide d'une armé le fair évoinel en so, le sy goutre soul les vours de la vier d'eau coulent vers le centre de la piece en emportant les fleurs et de lout couglier pour l'unner une clé en fer 5 es saisfr de la cit confirme son autienticle, cur le personnage est pris par les visions décrites page 266 (Virele ou flauest). Il ur fois la cle obtenue, de l'enu se me à couler du plafond, la Demoisselle cesse de se brusser les cheveux et du A. L'eal I una d'écor tout, derrait unit, sause (ma :

One fouls la demilere (sé donnee, elle est librere du mitror d'eux et repriend sa viribilité apparence libre served dans la salle 74 pour y attendre les instructions de la Sociète Noire 8 les PJ sorvivent 8 bonnoselle se desayège; en un sai emblodiat sensi-inconcient de chair et de fange. Si les personnages ne dispersem pas ce monecanic evenige de la Dornoiselle tente de monter sur la jambé du personnage ayant le plus braut score de Sociabitire en gergouillant. ¿Jolic. ¿ put la folie Alimannee moi « Cer Cortigat de la Demoiselle a un

#### 49. Les têtes dansantes

Cette salle est vide et sans unérêt, à l'exception des centaines de têtes coupées qui se déplacent en se poussant de leurs langues calleuses. Un simple coup d'une arme à une main suffit pour detuite une tête II y en a des centaines, de toutes formes et toutes builles, provenant d'hommes, de fermines, d'éties, et les tétes sont inoffernaves. II y a 10 % de chances qu'une des tites sont celle de quelqu'un que les PJ connaissent, et 1 % de chance que la tête appartienne à un parent, un serviteur ou un ancien compaeron de l'un des PJ

Les personnages souhastant détruire toutes les têtes perdront une heure à accomplir cette tâche

#### 50. Des sacs de chair malfaisants

Cette salle peut s'avérer fatale aux personnages en mal de comhat

Le couloir s'agrandit pour former une salle disforme. Neuf grands sace de chair bourvousses foitent dans les airs. Ils se balancent doucement mais ne bougent pas de leur place. A trauers la membrane translucide en peau, vous voyez de splendides semmes qui martielent les parois de leurs prisons. Elles semblent hurier, mais aucun son ne vous parvient.

Al inéfeiur de ces grandes outres se trouvent des gangouilles du Chaos Coutre de chair masque leur véntable apparence démonaque et les fait ressembler à de sensuelles jeunes femmes cruellement emptrounnées. Il auflit simplement de toucher un six pour qu'il libère son contenu. Une fois libérée, la gargouille du Chaos se déplace immédiatement pour libére une de save compagnes (qui agit à son tour de la même manière) avant de tourrer son attention malveillante vers les PI

#### Gargouilles du Chaos (9)

Ses sauvages démons allés n'ont pas de llen particulier avec l'une ou l'autre des Pussances de la Corruption Elles possedent des griffes et des crocs acérés, qu'elles utilisent pour déchiqueter leurs victimes.

# Caractéristiques CC CT F E Ag Int FM Soc

Compétences: Esquive (Ag), Langage mystique (démonisque) (In), Langue (langage sombre) (Int), Perception (Int) Talcuts: Ambidextre

Traits: Armes naturelles (griffes), Aura démontaque, Effrayant, Vision nocturne, Vol. Volonté de fer

#### Combat

Attaques: 1, Mouvement: 4; vol 6, Points de Blessures: 12 Armes: griffes (1d10+4)

#### 51. Tas de fumier

Cette salle pue les excréments.

Un montícule d'excriments de près de trois mètres de baut occupe le centre de la salle. Il grouille de blattes noires longues comme le doigt, ce qui donne l'impression qu'il bouge. En y regardant de plus pres, il vous semble que le tas a été façonné pour reprisenter une clie grossite.

Un personnage réussissant un test de Connaissances générales (peaux-verte) Assez facile (+ (10) realise qu'il s'agut d'un antel de Mork, l'un des deux dieux orques. Les personnages peuvent briser cette ridole avec sept tests de Capacité de Combat reussis, mas a chaque fols qu'ils attaquent, il y a 10 % de chances que les orques de la sallé \$2 vennent var ce qui se passe





#### 52. Des orques noirs égarés

Une hande de douze orques noirs se sont egares et ont echoues ici Ils ont survéeu en tuant tous ceux qui se sont approches trop près d'eux. Malgré le danger qui règne en ces lieux, ils attaquent avec hardiesse tous ceux qu'ils rencontrent

#### Orques noirs (12)

Les orques noirs sont des créatures grosses et dangereuses qui ont generalement l'honneur douteux de commander les peaux-vertes de nus netite taille

# Caracteristiques CC CT F E Ag Int FM Soc

Compétences: Commandement (Soc +20), Connaissances générales (peaux-vertes) (Int +10), Equitation (Ag), Escalade (1) Intimidation (F +10), Langue (gobelmoide) (Int), Natation (F),

Perception (Int +10), Survie (Int), Torture (Soc)
Talents: Combar de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups
punsants, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant
Traits: Répression d'animosite, Vision nocturne

#### . . .

- Attaques: 1, Mouvement: 3 (4), Points de Blessures: 13 Armure (lourde): armure de mailles complete et cuirasse (tête 5
- bras 3, corps 5, jambes 3) Armes: kokoup (1d10+6 a deux mams ou 1d10+5 à une main, valeur de critique +1)

#### --

Les orques noins se sont souilles d'excréments en edifiant leur idole Dans leur repaire, ils conservent quelques morceaux de choix pour leur repas, dont des tentacules entoriilles, neuf yeux pedonculés, et quatorze foise – tous récupérés sur le même mutant

#### 53. Flaque de sang

La seule chose qui attire immediatement l'œil dans cette salle est une gigantesque flaque de sang bouillonnant. Cest un bon endora pour une rencontre avec un vampire (voir Vampires errants page 283)

Les personnages a approchant a mous de quarre metres de la nare on drord à le nest de Perception Fazie (4-20) pour remar quer une grande tache sombre juste sous la surface de liquidheman de la companie de la companie de la companie de la housile, lécupéré ce copie set une mouvales (des l'in les -saig jusd'un cadaver mais d'un vampler en train de se gongre de saig, via d'un cadaver mais d'un vampler en train de se gongre de saig via d'un cadaver nais d'un vampler en train de se gongre de saig via d'un cadaver nais d'un vampler en train de se gongre de saig via d'un cadaver nais d'un vampler en train de se gongre de saig via d'un cadaver nais d'un vampler en train de se gongre de saig via d'un cadaver de la companie de la companie de la companie de la personnage le plus proche Les 19 qui reculent sugement à plus de personnage le plus proche Les 19 qui reculent sugement à plus de personnage le plus proche Les 19 qui reculent sugement à plus de personnage le plus proche Les 19 qui reculent sugement à plus de personnage de la companie de

## Vampire dément Vampire Von Carstein

Le vampire est une créature hestiaix aux grands yeux et aux canuses incroyablement longues

# Caracteristiques CC CT F E Ag Int FM Soc SS 12 S2 S5 S5 Sa S5 6 6 55

Compérences: Charteme (Soc), Commérage (Soc +10), Esquive (Ag), Evaluation (Int), Filature (Ag), Louille (Int), Intimidation (P), Langue (reikspiel strigany) (Int), Perception (Int) Talents: Desarmement, Eloquence, Intrigant, Magle commune (occulte), Magle noire, Orateur ne

Traits: Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (apparence humaine, malédiction des vampires, nécromancien né, regard hypnotique, vampirisme), Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision





Combat

Attaques: 2, Mouvement: 5, Points de Blessures: 19
Magle: 1, Magle commune (occulte)
Armes: cross ou griffes (1d10+5)

Dotations Le vamoure

Le vampire ne possède rien d'autre que ses vêtements trempés de

#### 54. Pluie malsaine

Des gouttes noires et buileuses tombent du plafond dans cet endroit Les personneiges qui s'y deplacent sont touchés par 1d5 gouttes. In test d'Agilliér écussi permet d'éviter une de ces gouttes, plus une par depuré de réussite Les personnages qui prennent des prévaultions, comme de lever leur bouchér au dessus de leur tête ou de se couvrir d'une hache, sont correctement pruteges et rédusent le nombre de gouttes de 5 finiminum

Après 10<sup>th</sup> mutues, tout personnage touche par au moins une gontre dont réusir un test diffendratica dont la difficillé set fonction du nombre de gouttes reques - Assec faitle (+10) pour unisgontie, Myseme (+0) pour deux, Assec faitle (+10) pour unisgontie, Myseme (+0) pour deux, Assec faitle (+10) pour unisce. Le comment de la commentation (+10) pour la commentation (+10) pour la commentation (+10) pour la commentation (+10) personnage affects soible un mailis de -10 par goutte à tous les rest et rédates aon borns d'étralements, géanue leur respiration fun pensonnage affects soible un mailis de -10 par goutte à tous les rest et rédates aon borns d'étralements, géanue leur respiration fun pensonnage affects soible un mailis de -10 par goutte à tous les sec et rédates aon borns d'étralements et et par gouter dis celles set et rédates aons borns d'étralements et le par goutte de section bronchiques et meut. Ces maius pensites pour latio rounds, après qual le pensonnage parient à se dégage les voisrespiratoires en toussant et crachant ces glaines qui, une fois au soi, rappent aux quégles certainères pass se figes et d'universent aoux impens une quégles excellaires pass se figes et d'universent aoux

#### 55. Ou'est-ce que ca peut bien être?

Il v a quelque chose d'utile à trouver sci

Au fond de la salle, une vicille robe moisie couverte de scolopendres jaunes aux pattes rouges palpite doucement.

Les personnages examinant la robe en lambeaux y découvers un peit oris be lou. I énite un leure bleude. Cet of tree est tout ce qui reste des pousessants de son défaut maître Même le cops de cette de la constitución de la

#### 56. Vaste couloir

Utilisez cette salle pour un combat avec un ou plusieurs vampires encore présents dans les tunnels (voir Vampires errants page 285 pour plus de details). S'il n'y a plus de vampires presents, Ruprecht et sa clique pourrulent se trouver la

#### 57. Un spectacle écœurant

Il n'y a rien d'interessant ici, à part des viscères emergeant du mur du fond

Vous apercevez au fond de cette alcève des organes frissonnants qui émergent de la paroi de pierre. Une humeur violette les recouvre.

Ces organes sont inoffensifs. Il y a là des boyaux, la masse ronde d'un estomac et celle d'un fose sain d'un marron luisant. Toucher les organes provoque un tremblement de l'ensemble Percer ou « tuer » les organes provoque un jaillissement de sang qui éclabousse le personnage. Les organes ont un point de Blessures. S'ils sont detruits, un even-ment aleatoire se produit

#### 58. Gardiens

Deux bric-brocs sont embusqués de chaque côte du passage Ils attaquent tous ceux qui penetrent lel.

#### Bric-brocs (2)

Ces creatures engendrees par la magic noire sont un assemblage de nicirceaux de differents cadacies animes par une energie malefique



Compétences: Intimidation (F), Perception (Int)
Talents: Combat de rue, Coups puissants, Luite, Menaçant
Traits: Armes naturefles (poings), Effrayant, Mort-vivant

Artaques: 2, Mouvement: 4, Points de Blessures: 24 Armes: poings (CC 40, 1d10+6)

## 59. Kyste affamé

Le mar de drotte presente une excrussance étrangte et peu mainelle. Cela resenhe à une cruche te conflure de fraises mais cela empeste la sueur De longe filaments fins comme des cheveux émergent de la suface et sondrei l'Iri lls sont presque invisibles et les personnages doivent reussir un test de Perception Difficile (200) pour les renarquer Sifa ne les remarquent pas cola sevantquent mais ne s'en prévezupent pas), le premier personnage 4 perièrer dans la sulle touche cer filaments et immédiatement la perière dans la sulle touche cer filaments et immédiatement la test d'Esquive ou un test d'Agilieé Assez difficile (20), il parvent de l'éviter. Sino, l'es personnage et des doullettement eveloppe

Un personage envelopé per du nount de Blessurs 3 autages round ses allas la condation d'arrête de ries, pesserol flades la cité us, 20 person de Blessurs et un Bl. 5 La monte des digate qu'elle authe est appliquée au personage envelopes, après redection du Bl. Notez hen que le PJ réduit lai aussi les degès de son Ble et de son Armær sel elle est mêce. la chose tombe au sol dans un bruit humde 5 telle une le penonage, elle recrache les oblès en metal qu'il possedait et revierts es coller an une.

#### 60. Salle vide

Si jusque-là les PJ ont eu la vie facile, effectuez un jet sur la table des evénements aléatoires, Sinon, cette salle est deserte, a l'exception d'inoffensifs champignons bleus

#### 61. Bagarre de vampires

In Yan Carstein er deus strigon (utilisez les caracteristiques donnes et dans le Chaptier VIII) sont en raine des el hattes. Ils sont absorbés par leur affrontement mais à chaque round que les 19 moneral les recognitions de la companyation d





#### 62. Mare de boue

Le sol de cette salle se creuse en une dépression remplie de boue puante. Des stalactites descendent du plafond et une eau noire degouite de leues pointes.

so die 81 § supprochent de la mare, celle-ci se met a sapiter et abouillonner. Un personnage qui reste à moltas de dus, mêtres da lagude plus de quelques secondes voit une forme feminine entiterment flate de houe emerger à la surface. Elle ne entreprend forme de la surface elle ne entreprend la protupe. Coax qui assistent à ce spectacle doivent reusair un test de Force Mentale ou d'ett phynotises. Is out d'intra an nouveau test toates les dis minutes pour réusair à s'arracher à cette vision. Des allès pouvei les sifere en arrere pour les libèrer, mals cella las trouble et lour laisse l'esprit enthroulle pendant cell las trouble et lour laisse l'esprit enthroulle pendant les (RURR page 156), assient et es vestione dis sorte denorment

Attaquer l'effigie de boue avec une arme à une main us imposible à anuns et aint et dans la mare de boue, et qui n'est pas très intelligent 1.6 limit du la mart est a quelque neuf metres de profondeur et nager dans ce bourbrer necessite de reussi un test de Natation Difficile (-20) pour parcent à rester en surface pour respiere Pour information, les régles d'asphytes er rouvent à la repage 136 de WJDR. En seul tir d'une arme à distance suffit a faire cetater la sillovacte de houe et a mettre fin a l'échte.

#### 63. Un vieil ami

Si Vanderhoff (voir Chapitre VIII) est encure en vie, il se trouve ci en compagnie de Frank (s'il est encore en vie loi ausso). Il est en train de hacher menu un mutant, éclaboussant les murs de sang, brank regarde, gémissant devant ce spectacle. Selon la manure dont Vanderhoff et les PJ ses ont quintés, il pourne les accompagner pour le reste de leur exploration du Ventre, ou se détourner de sa sinistre besogne pour attaquer les PJ.

#### 64. Le prêtre abandonné

Cette salle semble vide au premier coup d'ent, mais un test de Perception Asser facile (+10) permet de remarquer que du sang goutte du plafond. Le vieux pere Johannes (voir Chapitre 111) est cloué au re plafond relativement plane. Une corde epaisse autour de son con l'errangle et de gros clous en fer plantés dans ses mans, ses pieds et dans les replis de sa graisse le maintiennent en place. Il est sur le point de trapasser

Reussir à le décrocher, a les 8 pl e decident, n'est pas chose alsée Cola nécessate trois testa de Forer Assez difficille (-10) anni qua trois tests de Solna Assez difficille (-10). Echouer à l'un de ces tests à 80 % de chances de provoquer sa mori immédiate. Ne personnages seussissient d'une façon ou d'une autre a la lide ser a li Assès cudeluns municies. Il leur recorte son historie de longe Assès quedues municies. Il leur recorte son historie.

- Comme vous le saves, des le moment on mes yeax contemplé le veue Rarl, plas a qu'il était vériabblement l'herêtire de Signaux, et qui a travere lui 3 vuervail le c'herni et staplat, moi save a traver lui 3 vuervail le c'herni staplat, mois Signaur vie rivièt mes erveux, l'al accompagné l'Enfant au cours de ce long periple, è suis resté à as cobés dans loutes les grevuex e lui suis resté al mem lousque vous l'avons momentamement perdu apres monte l'avons de l'avons momentamement perdu apres de l'al si accompagné dans ce peup horrible.

Lorsque Karl nous onnonça qu'il allalt à nouveau partir foin de nous, je ne pouvuis pas en toute conscience le laisser se charger d'un fardenn de soltitule qui n'était pas nécessaire et, dans le stience de le muit, je l'ai suivi jusqu'à ce les maudit. Je extat en arrière et le regardai pénétrer dans l'eau. Je n'ai pas boujé, que Sigmar me pardonne, quand cette bête borrible e'set jetée sur ses gardes et les a mis en pièces. Et je n'ai toujours pas bongé quand ce monstre a satioi mon seigneun. Finalement, je reissels a rassembler mon courage et je plongeai dans les eaux noires. je ne sats pas comment j'al réusei à échapper à ces étranges esrpents, ni comment j'al rivussi a trouver cette immonde entrée, mais je me retrouval bientôt a errer dans ces tunigé.

Il ny avail aucuse trace du garçon, Alors J'ai marche au husard, Jo l'ai cherché, étrient par la plus profonde a angoisses, mais je ne l'ai famats retrouvé je l'asuis perdu. J'ai peur qu'il ne soit trop tard pour luit et, le suppo pour nous tous. Ils m'ont trouvé, Les démons. Ce sont eux qui m'ont fait ca.

#### Si les personnages se sont hés d'amitlé avec Karl, il ajoute

• Mes amis, nous avons été aveuglés. Nous tous. Trompes et abuses par les Paissancies de la Corraption. Aucun les de Sigmar ne viendrait té, car c'est un lieu malefique, un enfer immonde tout droit sorti des appriss déments ut Chaos. Vous devez trouver Karl et le tuer avant qu'il accomblèsse ce pour quoi til et even.

Si les personnages ont par le passé essayé de tuer Karl, il ajoute plutôt

« Yous vous êtes trompé à son propos. Il est variment le flit de Signan, mais nous tous nous nous conses service et lui a mauvait exclest. Nous avons été les testraments involontaires du Chaos et l'avons conduit dans cet enfer immonde. Yous deves sauver Karl. Sauvez-le avant qu'il ne soit trou tard.

Le pier Johannes n'est pas un état de se deplacer, et il rejette tout estemière de le solgare Il demande sumplement ux Pl de se souvenir avec amité de lui. Il serait un vertiable fairdous pour les souvenir avec amité de lui. Il serait un vertiable fairdous pour les repressant pour les marches ne poet pas marches ne met avec peut pas marches ne que la conditainer à mont, qu'il serait de la conditainer à mont, qu'il serait les sort qu'il soit. De fait, dus minutes sprées qui les Platent lavos no mutant arrive et l'avale en entire no continer, and par se puedes en finosant par sa gousse étes. Des personnages obstuns, peuvent decader de le transporter dans une la souvent des alter de le surasporter dans une la souvent des alter de le surasporter dans une la souvent des alter de le surasporter dans une la souvent des alter de le transporter dans une la souvent des alter qu'il et s'el transporter.

#### 65. La Mégère

Cette sale contient la trouseme vranc (d'. Des fils de toule sacciochent aux parols à l'entrée du tunnel et s'épalssissent au fur et à mesure jusqu'à former une couche poisseuse qui hloque toute vision. Un personnage se tenant à l'entrée a droit à un test de Perception Assez difficile (±0) pour remarquer une forme hond du tunne de sant toiles épaisses à pluseum métres de là su hond du tunne.

la folle peut être coupée ou déchiére à l'alde d'une arme, mus tous les deux mêtres desgues imposent un mulus de 1-aux déguitde l'arme josqu'à ce que la totale accumulée sur as surface son roixe. Che l'attend un de fau sont les mélleures solutions), he personnages peutent se contentre de forcer le passage; toutenble sublant de 1-0 tous les deux mêtres parcourus (musmum -30). Un, faux qui, ce multi-s a deux mêtres parcourus (musmum -30). Un, faux qui, ce multi-s a deux mêtres parcourus (musmum -30). Un, faux qui, ce multi-s a deux mêtres parcourus (musmum -30). Un, faux qui, ce multi-s a deux mêtres parcourus (musmum -30). Un, faux qui, ce multi-s a deux mêtres parcourus (musmum -30). Un, faux qui musmum -30). Un faux qui musmum -30 de personnage doit reconstruit un un allé réussu un trest de Forcer pour le dégager des soilles. En revanche, chaque case franchie par le personnage est dégager pour ceux qui le suivent.

La meilleure solution pour degager le couloir est d'utiliser le feu, mais cela retarde l'obtention de la clé. Une torche embrase 2 m² de toile et a 50 % de chances de se propager à la toile des cases adja-



exotos. Cette propagation se poursuit pour chargue case de toile adjucercto à une coise de toile en fini, haquei'à ce qu'al ri y ai plus de toile que que le fest au échouse à prendre dans les cases de toile restantes. Les creatures posses dars les soides prennent feu automatiquement (voir Le feu, page 196 du 197/80). Si l'incende de toiles attent la Meggère au fond du naruel, il embrase son corps et a dérint. Les visage carbonisé et les l'evers retrouveront les restes calenisé d'un corps humain, le visage carbonisé et les l'evers retrouveront et en d'uno du d'apone

Si les personnages brûtent les toles et perdent ainsi accès a la de, tout rives pas perdu. De minuscules anigines blanches a las para raissent au plafond et commencent à tisser leur toile environ une minute après l'incendité l'outes les minutes, les aralgnéss remplissent de leurs toiles 2 m² de tunnel Lorsque le couloir est à nouveau couvert de toiles, la mégère réappartait à l'emplacement indepué

Une fois qu'ils ont atteint la Mégère – la silhouette au bout du tunnel – les IP peuven obteint la clé qu'elle détient en coupant les épaisses cordes qui l'emprésonnent au-dessus du sol. Dès qui tus IP ont fait cels, les toilés qui suspendaent sa forme se dé-unix grent, s'efflichent jusqu'à ce qu'ûn e reste plus qu'une cié de fer sur le sol. Le personnage qui se saisit de la clé expérimente les visions décrites dans Virie ou flausse? nuge 260 à

La Megere est l'esclase de la Sorcière Notre depuis asser longtemps pour oblée aveugliement à ses ordres. Si les personnagesfranchissent les toiles en les coupant ou en forçant le passage, elle commence a munimer qu'edques mons des qu'elle se rend compte que ce ne sont pas des vampires. Bien qu'ayant perdu la raison, que ce ne sont pas des vampires. Bien qu'ayant perdu la raison, delle saccrorbe un analige caport que les personnages pourtadent lui fest actuelles. Long derez le faire/ Crast les suit moyen/? Elle répéte sons arret cela, pusqu'e ce qu'elle donne la clè aux necessaries.

Comme décrit codessus, les araignées apparaissent à nouveau et retissent la Mégère Retroverse le toune Jour approche la Mégère n'a pas d'effet supplementaire, car elle ne peut donner qu'une peut de la une même groupe. Des qu'elle a donné la démière dé, elle est librere de la toile et terrouve sa forme vertiable, celle d'une vielle femme raintier. Elle se rend à la salle 74 pour y attendre les instructions de la sorier voire. Si les presonnages survivent à des recontres et la sorier Notie et personnages survivent à des recontres des peuts de l'argundement des pique de l'argundement des pique de l'argundement des pique reconver des pieds à la rête tous les personnages situés dans un rayon de deux mêtres surour était.

#### 66. Octogramme

Une étoile du Chain est grande sur le sol et pulse d'une lueur verte Des volutes de vapeur s'élèvent de ce symbole malefique te personnages possédant le talent Sockiem sens se sentent mal a l'aise. Les personnages r'usissant un test de Sens de la magle Assez facile (+10) perçoivent au ceur de l'octogramme un vortex toutriblionnant qui aspire les vents de magie.

Tout personnage qui marche sur l'octogramme disparaît Jetse 1400 De 01 à 76, be personnage réapparaît dans la salle ouj porte le numéro correspondant. De 77 à 90, le personnage réapparaît dans la caux sombres à l'entrée du Ventre. De 91 à 96, le personnage reapparaît dans la crevasse au dessus du lac Sur un 99, le personnage reapparaît à Praige effectivement horse-peu pour le reste de l'avendre par de propriet de l'avendre de l'av

Les personnages perdus de cette manière peuvent être remplacés par ou elle sylvain encore en vie, par NIS ou un celle valvain encore en vie, par NIS ou un celle PM qui accompagne les PJ. Vous pouvez aussi remplacer les personnages perdus par des vamples. Ceuxe; pourraier s'eppoper à la Sorcière Noire après avoir demasqué sa ruse ou parce du la Sorcière Noire après avoir demasqué sa ruse ou parce du la Sorcière Noire après avoir demasqué sa ruse ou parce du la Sorcière Noire après avoir extende en est pas encor extende par la contra de la Sorcie Noire I par encor extende en est pas en est

Peu importe la solution choisie, mais essayez de donner à vos joueurs quelque chose à faire dans cette fin de campagne

#### 67. Couvée

Cette salle chande et bumide contient un millier d'œufs de la taille du poing. Leurs coquilles sont de différentes couleurs, couvrant toute la gamme du blanc perfé au noir Des personnages avisés rebrouseront chemin et laisseront cette salle tranquille, mais ceux qui prennent ou inspectent les œufs, ou même qui en brisent un pour voir ce qu'il contient, auront une bien mauvaise surprise I baoue oruf contient une créature ressemblant à une araignee. Une fois la coquille brisée, la créature est libre. La Sorcière Noire élève ses créatures pour en faire ses soldats dans son désir de conquête de 1 mpire À moins que la créature ne soit tuée, elle commence à briser les coquilles de ses sœurs, qui brisent chacun à leur tour un ceuf et ce pendant onze rounds, jusqu'à ce que les mille araignces soient libres. Pendant tout le processus, les murs, le sol et le platond de la salle se dilatent et se contractent, frémissant de ce qui semble être du plaisir (tous les mouvements sont considérés comme ralentis du fait des difficultés à garder l'équilibre)

A partir de la , les araugnées quitient leur numery et vont massicre tous exeux juis et rouvert dans le Ventre. Elles se répandent dans les tunnels, tuent et dévarent tous ceux qu'elles croisent, clium un propressoment tous les étres precestes en ces lieux. I n'incara que tiles sancat est a voire convenance, avais vous pouvez realibre commis règle que les 19 ont 30 % de chances de rencontrer 165 de ces creatures toutes et du nitraties qu'fis les rencontres de combat par au nombre égal chéonimations arachinemes. Après deux beurcs, le flot d'âbonimations trouve la montheme et la déruit, comme cels ent dérêt page 20 et de l'étre page 20 et de

Les aboninations arachneonnes émergen du las et se déversent depuis les Dents de Stangun Elles avancent vers l'Empire, uant et dévorant tout sur leur passage. Periodiquement, clies s'arrêtent le temps de pondre une nouvelle couvée, qui éclôt après 165 jours, libérant mille aboninations arachnéennes de plus. Les conse quences de ce fléau sont laissées à votre appréciation, mais elles devrainet ême désastreuses.

#### Abomination arachnéenne

Les absonifications arachineennes sont le produit de la folte de la Sorcière Norier II s'agit pour l'essentei d'araginées geantes mutantes, investies de l'énergie du Chaos Elles sont voraces et destructives, tunt et ravagaent tout sur leur passage, et se reproduisent rapidement. Il y a une femelle pour cent abonimations avachinéennes, et cellect peut pondre mille cuté qui éclésent rapidement. Les araignées nouvellement écloses replognent alors le reste de la nuée dans son avancée pour dévorer le monde.

Il n'existe pas d'abomination arrichnéemne type. Elles president ides miraides de formes et de tailles differentes, et sont fout aviantes en couleurs. Elles ont pour la plupart liuit pattes, missi n'ext pas arre qu'elles possèdent en plus un appendice humis di Leurs corps sont couverts de milliers d'yeux et possèdent au moins une patre de crocs venimeux.

Caracteristiques							
CC	CT	F	Е	Ag	Int	FM	Soc
(Sr.)			<u></u>				

Compétences: Deplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag +10), Natation (F), Perception (Int +10)

Talents. Coups précis, Coups puissants

Traits: Armes naturelles (mandibules), Carapace, Effrayant, Ommpeur Mutations (pigmentation étrange, regénération), Sens auguses Vepin, Vision n'actume





#### Combat

Attaques: 1, Mouvement: 6, Points de Blessures: 25 Armure: carapace (tête 2, pattes 2, corps 2) Armes: mandibules (1d10+5, valeur de critique +1)

#### Carapace

Une abomination arachiéenne beneficie de 2 points d'Armure sur toutes les parties du corps

#### Grimpeur

Les abominations arachnéennes peuvent monter et descendre des parois verticales à leur vitesse de Mouvement normale

#### Mutations

Toutes les ahonimations arachneennes ont des carapaces aux couleurs étranges. De plus, une abomination arachnéenne peut à chaque round effectuer un test d'Bridurance comme action gratuite et regagner un point de Blessures en cas de succes. Cette capacité de régénération cesse quand l'aragone est mortie.

#### Veni

La monsure d'une abonnuation auxènivenne est venimeuse. Une chibe qui perd au moins un point de Blessuris soute a l'atsagie d'une abonnuation arachinevine doit reusal un test d'Endurance ou perdre 5 points de Blessures et rester paralysée pour l'allo reunds. La personnage paralysé ne peut entreprendre aucune action et est sans déferse. Chauge round, le personnage paralysé peut effectuer un test d'Endurance Difficile (20) dans le cadre d'une enton complète pour réusal à valiere sa paralyse.

#### 68. Ciel! Des vampires!

Cette salle peut servir à une rencontre avec des vampires encore présents dans les tunnels, ou avec Ruprecht (s'il est encore en vie). Voir Vampires errants page 283 pour plus de détails

#### 69. Des eaux bienfaisantes

Longue les PJ arriveront (e.). A moins d'avoir été particulierment production ou chancoux, lis devirentes être en sale état Cete saille est destinée à leur donner une chance de pouvoir achievre la campagne Et même à ciel paux sembné cérange de trouver un leur comme éculeix dans un enforit pareul, n'oublière pas que si les PJ un l'impressain de re pas avoir la mondre chance de succès, los une forte de la consideration de la

Pour la première fois depuis votre entrée en ces lieux, l'air est frais et pur, et vous entendex un doux clapoits. La moitté de la salle est occupée par une petite mare d'eau pure précèdée d'une berge de graviers.

Les personnages qui réussissent un test de Sens de la magie Assez facile (+10) percoivent que les eaux sont chargées de Gbyran, le Vent vert. Ce lac est le reflet de ce qui subsiste de l'innocence et de l'humanite de la Sorcière Noire. Elle a tenté sans succès de polluer et de détruire ces eaux. Même des personnages n avant pas le troisième ocil ont un sentiment croissant de paix et de securité à mesure qu'ils se rapprochent de l'eau. Un personnage qui hoit l'eau du lac est immédiatement guéri de toutes souffrances, récupère tous ses points de Blessures, est déburrassé de toutes les maladies et poisons qui l'affectent (cette salle est une exception à la règle concernant le fait de manger et de boire à l'intérieur du Ventre). Le bassin enlève egalement 1d5-1 points de Folie, mais ne fait pas disparaître les mutations. Enfin, pour les 1d10 rounds sulvants, le personnage affecté benéficie d'un bonus de +10 à tous ses tests. Un personnage ne peut bénéficier qu'une seule et unique fois des pouvoirs du lac. Les tentatives pour mettre de l'eau dans des bouteilles échouent, car celle-ci s'évapore à une vitesse impossible Après que tous les personnages se soient abreuves de liquide curatif, le lac s'assèche, et une boue marron émerge en bouillonnant de fissures dans le fond du bassin. Boire cette houe transmet la pourriture de Neiglish au malheureux qui s'y essaye.

## 70. Passage désert

Ce passage est vide et libre de tout débris. Tant que les personnages restent (c, il n'y a aucune chance que se produise un évenement aléatoire ou une rencontre, à moins que les I<sup>3</sup>J n'aixnilibreé les aboninations arachnéennes, car dans ce cas il n'existe plus aucun endroit sûr.

#### 71. Rassemblement de mutants

Cette immensatiaveme est rempia de matoris. Il y a ployeuro certaines de siy creatires formant une mer de silhouetres monstruciuses et informes qui se tordent dans l'agonie de leur corription. Qui son tous ess gense et d'oil lis venennent restent dis Norre suffix e alle seule a attiere les mutants et à les pousser la servir Peut-être que la presence de la Sorcière non voir suffix et les seules a attiere les mutants et à les pousser à la servir Peut-être que ces creatures sont ses regions, des abomina tuns nees du Ventre lus-même s'estelle la Sorcière Notre les aint.

La premiere fois que les IJ contemplent et rassemblement, ils dimentir trissum nietat de Force Mentales ou aggiore dus pontis de l'obie car cette lorde minonde est composere de cruatures têts internant occurrompais. C éta à de dées hourseuffices montes sur des patres d'arrigirées a des mass de tentacule à lête de lipht qui projettent des manges d'enere dans l'air, en passant par des patres d'arrigirées a des mass de tentacules à lête de lipht qui projettent des manges d'enere dans l'air, en passant par des que l'experient de l'arrigirées à des mass de tentacules à l'extre de la lipht que de l'air de

Iant que les personnages inéntrepresentent aucune action bosdie, ils peuvent turverer cette foule sans encombres. Les muitains sont trop alsoriées par leurs soulfrances pour se précecuper d'exx. Toutefois, les PJ avides de combat curront de qui se statistaire mais caractéristiques de tous ces mulants, utilises s'implement les caracteristiques de utilises de la companie de

#### 72. L'Œil du Chaos

Cet endroit contient le moyen de détruire la Sorcière Noire Les PJ qui reussissent à amener sa déponille depuis la salte 76 et à la jeter à travers ce portail détruisent définitivement la Sorcière Noire

Au fond de ce long tunnel, vous découvrez un grand anneau de bronze suspendu dans les airs. L'intérieur de l'anneau est une surface de noiveeur absolue et impénétrable qui tarait avaler la lumière.

Gette chose mape est un CEI du Chiaco, un trou dans la residua qui aurone sui de Bospiames da Clanta. Des presonanges ominat dans cette chèscem évolent l'espace d'un instant toutie, les possibilles de l'univers returnes dans ce lle un descriptable que sont les Royaumes du Chaos. Si un personnage s'attache une corde autour de la talliet et que les 19 le tientet a narriere. I revient a panals transformé par ce qu'il a vu, et pour chaque round resié dans l'GEI il explose? De plas, l'y a 66 % de chances par round que le personnage sou réduit en charpie par des démons. Lassez libre cour à votre inzignation pour décrire ce que voient euxe qui les gradent en ce lieu, on ne leur décrivez rien. Ce portai dovre sur les Royaumes de Deux Sonibisson sout implussants à d'extre les Alysiese beautes des Deux Sonibisson de leur des la charge de la contraction de leur de l'entre 
Les personnages qui résistent à l'impulsion de voir à quoi sert cette chose sont mieux inspirés. Un test de Sens de la magie Très facile (+30) permet aux personnages de voir des vrilles d'un noir





d'encre se tortiller sur l'anneau de bronze. Un test de Connaissances académiques (magick) réussi en plus du test précédent confirme qu'il s'agit d'un portail vers les Royaumes du chace

Quiconque lance un sort depuis un espace adjacent au portail gagne deux dés de Chaos et deux dés d'incantation supplémentaires. Si la Malediction de l'ixeentich survivent, le jeteur de sorts deux efficient trois les et conserver le plie.

À chaque minute que les personnages passent en ce lieu, la deulem discuse un test d'Endurance Tres diffilié (-80) et un test de l'orce Mentale Tres difficile (-80). Un cehe au test de l'orce Mentale Tres difficile (-80). Un cehe au test de l'orce Mentale monage whit une mustion. Un éche au test de Porce Mentale indique que le personnage salput un point de Polle de se personnages qui acquièrent dis points de l'orle à cause du portait sont pris du besoin irrépressable de se jettre dans le portait

#### 73. Un tas d'os

Cette salle à la forme etrange contient les ossements des victimes saerificelles de Zhidovsk II reste des fibres de tissus en décomposition, des restes de robes et d'écharpes, quelques toutifes de cheveux et même quelques cadavres en putréfaction. Il n'y a rien d'indéressant le là mar per suedmes vestions.

#### 74. Les portes du destin!

Vous y ètes! La fin est proche désormais.

Le tunnel s'élargit en une large salle. Les murs sont ied d'homeur jausaitre renvoient de mucus vert. Des flaques d'homeur jausaitre renvoient la lumière de vos lanternes. Un énorme bouchon circulaire de métal bleu occupe le fond de la salle. Un portail circulaire se dessine en son centre, apparemment divisé en deux vantaux. Trois petits truss éguidistants sont disposés autour du portail.

Les petits trous sont des trous de serraire. Si l'on y insero une vrate cle, un grondement sourd se fait entendre à l'interieur. Si l'on y insero, une fausse clé, cellecte explose et le personnage se voit afflige d'une mutation. I ne tous que les trous cles sont inserves, celles se fondient dans l'anneau de matait et les butants cle la porte celles se fondient dans l'anneau de matait et les butants cle la porte

#### 75 Le couloir du destin!

Le nortal s'ouvre sur un long couloir de trois metres enquante de large sur douze mètres de long. Sur chaque côté, trois alcôves abri tent des colonnes de flammes violettes. Des carreaux bleu-vert couvrent le sol et tandis que les personnages avancent sur ce payage, ils y voient des irrages d'une magnifique gone femme portant des robes nores qui d'une une horde de guerriers du Chaos et de mutants a l'assaut d'une cite. En nersonnave qui réussit un test de Connaissances générales (Kisley) identific la cité comme étant celle de Prang. Chaque pas fait apparaître de nouvelles scènes, révélant d'autres moments de la vie de la Sorcière Noire, des amours passés, des déceptions, des succès, sans ordre précis Après quelques instants, les images reviennent a la scene de Prang et montrent le moment de sa chute, quand la Sorcière Noire fut percée de centaines de flèches. Les images la montrent se trainant à travers l'oblast, souillant la neige du sang de ses blessures et arrivant à grimper jusqu'au lac. Puis, après cet exploit in possible, la voilà qui trouve encore la force de se glisser dans les eaux noires et de disparante

Au fond du couloir, une volée de marche s'enfonce dans une brume violette. Les personnages peuvent descendre sans risque, mais a mesure, qu'ills descendent l'escaller, des intages fantomanques d'eux memes des gens qu'ils out rencontres, des reves qu'ils om fais, so forment dans la brume. Après une distante de metres environ, le volte de brume se déchite sur une vision intéelle l'exceluler sur lequel ils se trouvent n'est quan escalar, pars ou millier d'exalite descendant dans les volte immorses de nei de puis un baire de nauges. Sur chaque escaller, les 19 apercivient des propositions de la commentation de la commentatio

Après ce qui leur semble une éternité, les personnages arrivent

#### 76 Lo sanctuaire secret

Après avoir descendu cet escalier au milieu de ces realités improbables, les PL attenment enfin l'antre de la Sorgare Noire

Aprìs, cette descente à glacer le sang, rous débouches dans une gronde salle. Derrière vous, rois marches grossières remonitent eera le couloir aux flammes violettes et au portail. La galette dans laquelle tous tous troiverse à des portails de la comple et spongieux e une constitunce devotainte. Le sul souple et spongieux e une constitunce devotainte de bout de la salle, un rideau chroyant de lumiere brille de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Au pled de ce rideau de lumiere, vous distinguex un mans de guerulles noires et de lumier, vous distinguex un mans de guerulles noires et

Si les PJ atteignent cet endroù avant Karl, vous n'avez rien de plus à leur décrire. Si Karl arrive derrière eux, il est effrayé par les PL Passez a Résultats racer 208.

St les PJ atteignent cet endroit après Karl, mais avant que tous les vampires solient arrivés, lisez-leur le texte suivant. N'oublitez pas que les personnages devont certainement effectuer un test pour résister à l'aura de Karl. Et n'oubliez pas non plus de décrire change sampne présent.

Vous voyex Karl agenouillé sur le soi et outs vous sentes immediatement entuits par cestiment d'affection et cet textinct prodecteur. Un nuage noir l'entoure et à chaque foit qu'il inspire, due volutes de teriebres vilenteurel dans ses narines et dans au bouche. Blen que son vizage exprime de la béaltitule, il devien plus pale à chaque inspiration. Plusteurs vampires, tous vous leur forme de veux ellevillon. Le ellement autoire de lui et Osberveui daves chevillon.

Si les PJ atteignent cet endroit après Karl et après tous les vampires - mais avant que la Sorcière Noire ait achevé le tituel livez leur le texte survant

Vous voyer Karl agenauillé sur le soi et vous vous sentes immédiatement envoisie par ce sentiment d'affection et cet trastiste protecteur. Il est pâle et respire avec difficulté. Les trastis de son visage semblent se déformer, se transformer en quedque chose de nouveau, et ses yeux brilleuit d'une leuer Imple. City emplres, cous sous seur prince ignoble leuer Imple. City emplres, cous sous seur para ignoble attention. L'expression de leur estage est celle de la terreur, et des larrest de sang roulleut un leurs jouse.

Si les PJ attelgnent cet endroit après Karl et après tous les vampires, et après que la Sorcière Noire ait achevé le rituel, lisezleur le texte suivant

Vous ne voyex Karl nulle part. Vous voyex par contre une belle jeune femme nue a la peau pâle et aux longs cheveux noirs. Un filet de sang macule sa bouche. Ses yeux brûlent



d'une énergie malveillante. Vous remarquez cinq tas de poussière sur le sol autour d'elle Elle vous sourit de sa bouche aux dents noires et vous susurre, « Aime-moi »

La Sorcière Noire a attiré Nari depuis les confins du Vieux Monde afin de faire de lui son hôte. Elle a attiré les vampres en les manpulant grâce à leur prophète, afin de pouvoir boire leur sang et lier de manière permanente son esprit au garçon en utilissant une puissante mage de Nagash Si elle réussit à faire cela. ce sont de nauvaises nouvelles pour le monde, cur celle a Intentiol de quitter sa prison et de mener ses armées à la conquêre de l'Empire comme une vertiable Reine du Chao.

Le rituel comporte deux éléments principaux. Le premier cui de boire le sang des vampires. Une fois que ces deux éléments sont accomplis, le corps de Xarl prend l'apparence de l'ancienne forme de la Nortière Noire, et elle-ei est libre de quiter le Ventre.

Ce qui se passe dépend du temps qu'il faut aux PJ pour arriver, comme le montrent les descriptions ci-dessus. Une fols arrivés, les PJ ont plusieurs options.

#### Attaquer les vampires

Attiquer les vampless les fait sorur de leur rèverile et ils contrestate queri avec la forme intention de turer les personages. Les caracterisques des symptess ont été procedemment données dans ce dispiré Coête approche en ranomblé, encore que sanclaire, calciure que le rituel et resse prisonaler: a l'intérieur du Ventre. Tottetéois, cela ne regle que temporamente le problème, car la Sonciere soure va titvailler a abuser un autre vamplre en remplacement de problème, car la contrette de cell que le rituel que l'entre de l'e

#### Attaquer Karl

Les personnages qui tentent d'attaquer Karl libèrent immédiatement les cinq vampires (ou le nombre qu'il en reste) de leur révene, et la aguscera pour défendre le garçon. Là encore, tuer un des sampares squifie que la Sociétie Noure reute protomitée du Ventre, nagul'à ce qu'elle évassisse à atture un autre vanque ce ventre par le provisores. El est plantement à tunt Ext. le étude entire se brise, et les vanquers cessent d'attaquer. N'ayont aucune raison de rester en es heux, le quituent el senctiures severe suir echange et rétour-paux errouver le moyen de reveux dans le monde y répandre la destruction.

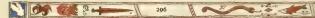
#### Attaquer la Sorcière Noire

Cela n'est possible que si la Sorreire Noire a achevé le rituel Elleaffronte alors les PJ et a toutes les chances de les détruire, entre son pouvoir d'assujettissement, sa magie et ses terribles capacités de combat. Cette fin brutale et sanguinaire est la conclusion la monts sondantalls à cette campagne

#### Le tas de robes et d'ossements

Void le meilleur et le plus sûr moyen de résusir ce scéraifo. La Sorciere Noirie a un point faible : sa deposulle. Si un personnage ramasse les os et le sguentilles, le rideau de lumière plait et dispara la le personnage devra ament els essoements dans la salle 72 anage porte les ossements dans la salle 72 anage porte les ossements dans le mortes se sont entre de l'estate de l'estate s'entre le restraite se mer, l'explose en mille morteaux sengiains. De plus, vous dever à chaque round effectuer un jet sur la table des événements aleutières en le Vertire s'agie de perur.

Si les PJ ne pensent pas à cela d'eux-mêmes mais qu'ils ont vu l'EEI du Chaos, permettez-leur d'effectuer un test d'Intelligence pour en avoir l'udec. Sinon, à eux de trouver la solution Si Ruprecht est présent, il pourra avoir cette Idee, mais laissez d'albord une chance aux personnages d'armer à cette conclusion La dépouille peut être dispersée, pulvérisée, incendiée, mais aucune de ces méthodes n'endommagear l'arsente de la Sourée





Noire. Ce n'est qu'en retrant su dépouille de ce plan d'existence que la Sorcière Noire peut être détroite

#### Parler à Karl

La meilleure façon de conclure ce scenario est peut-être de narier directement à Karl, Karl est totalement convaincu que la Sorciere Noire est sa mère. Enfant orohelm, ce qu'il désire par-dessus tout, c'est avoir une famille. Il ne comprend pas qu'il a été le jouet d'une puissonce maléfique ancienne et qu'il sera détruit s'il ne lui résiste pas Cette solution nécessite de l'interprétation. Les joueurs doivent faire des discours passionnés, supplier Karl, etc. Puis, faites-leur effectuer un test de Charisme Tres difficile (-30), avec un bonus pouvant aller de +10 à +30 selon la qualité de leur discours. Un personnage qui s'est honnétement pris d'affection pour Karl par le passé bénéficie d'un bonus de +20. Un personnage qui a essayé de tuer Karl subit un malus de -20. En cas de succès, Karl parvient à percer les mensonges de la Sorciere Noire et ordonne à sa « mère » d'arrêter. Il utilise son aura d'assujettissement contre elle. Elle est contrainte de se montrer, apparaissant sous la forme d'une vieille mégère noirître et hideuse. Karl ordonne à sa mère de s'en aller et la Sorciere Noire fuit, disparait dans l'Æthyr et est effectivement détruite

#### La Sarcière Nain

La Sorcière Noire qui a pleinement retrouvé sa forme represente un serieux défi. À elle seute elle est parfaitement capable de venir à bout des PJ, et si elle est accompagnée de ses abominations aracimeennes, elle pourrait bien détruire le monde.

## Caracteristiques



Compétences: Charisme (Soc.), Commandement (Soc.), Connassances académiques (démonologie, historie, magle, nécromancie, straiégie/náctique) (Int), Connaissances générales (Kisler) (Int), Esquive (Ag), Focalastinin (FM), Foullie (Int), Hypnotósme (FM), Intimidation (F), Languege mystique (démoniaque) (Int), Langue (Inagage sombre, kisleyarin, relispiel) (Int), Natation (F), Perception (Int), Sens de la vaque (FM). Tallents à Armes naturelles (griffles), Coups pressans,

Éloquence, Magie mineure (dissipation, manipulation distante), Magie noire, Méditation, Orateur né, Résistance à la magie, Sième sens, Sombre savoir (Chaos)

Traits: Mutations taura d'assurettissement champ de protection,

main sorcice eigeneration) Saus peur Simili mort-vivant, terrifiant Vision nocturae

#### (.ombat

Attaques, 5 Mouvement: 8 Points de Blessures: 52 Magie: 5 Sombre savoir (Chaos) dissipation, manipulation

Armure: champ de protection (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)

Armes: griffes (1d10+9; valeur de critique +1)

#### Aura d'assulettissement

Li Sonchier Noire obtient in pouvoir de l'aura de Kart et Impillier. A chaque fins qu'un morrel la regarde et se teuve à moins de cent mêtres d'elle, il doit réussit un test de Porce Mentale Très diffilie (2-90). En cas d'exhec. il l'ant tout ce que la Sonchier Solire bai demande. Le respète dangereuse ou mozilement condamnable Mentale Très diffritte (3-90) pour refuser doiter, De même un ordre clairement solicidaire autoruse le personnage à effectuer un nouveau test de Porce Mentale Difficile (3-00) pour refuser d obeits. Réussir un test brits le controlle de la Sonchier Voure sur le personnage rate son test, l'effet de Vaura dutre neuf jours, mals

#### LES PROPHÉTIES VAMPIRES

Les croyances des vampires au sujet de l'Âge des Mille Trônes présentées au cours de cette campagne sont volontairement vagues et contradictoires, afin de vous laisser plusieurs options pour la scène finale

#### Une fausse prophétie

Dans le texte des chapitres précédents, aucun vampire n'a interprété correctement la légende, La Sorcière Noire s'est servi des prophéties comme d'un leurre pour attirer les vampires à Kisles. Les mots de pouvoir des dieux antiques sont inefficaces.

#### Un accomplissement partiel

Un des vampires a interpreté la prophétie correctement, mals à a besoin de l'aude des PJ pour repondre aux conflions de son accomplissement. Le vampire pourra leur proposer une alliance au combat, ou même leur promettre une non-vie gioneuse dans le royaume des Mille Triônes. Les mots de pouvoir fonctionneur à des niveaux normaux tandis que les dieux affaibils de Nehekhars tourneur leurs regards vers Kilos.

#### Le quatrième retour de Nagash

Le Grand Nécromant a manipule la Sorciere Noire (qui ne s'est doutrée dir én) pour accomplis non quatrième retout. Au moment ou la Sorcière Noire commence son rituel, elle invoigue le non de Rajasi et un eftroyable espit madéfique l'assoille clais un fuel psychique Pendant cere lante, un des vangues se et un agent du Carant Nécromant est l'anneus a c'ét forgé par Nagash pour limiter le pouvoir accordé à Vashannesh II y a des unificares En contrôlant le portent de l'anneus a (et de l'anneus acceptant l'anneus de l'anneus acceptant de l'anneus a (et l'anneus a l'anneus a l'anneus anneus d'anneus de acceptant l'anneus acceptant le l'anneus acceptant de l'anneus (anneus d'anneus de acceptant l'anneus acceptant l'anneus l'anneus de l'anneus l'anneus de acceptant l'anneus de l'anneus l'anneus de l'anneus l'anneus de acceptant l'anneus de l'anneus l'anneus de l'anneus l'anneus de acceptant l'anneus de l'anneus l'anneus de l'anneus l'anneus de acceptant l'anneus de l'anneus l'anneus de l'anneus l'anneus de acceptant l'anneus l'anneus l'anneus l'anneus de l'anneus l'anneus de acceptant l'anneus l'anneus l'anneus l'anneus l'anneus de l'anneus l'anneus de acceptant l'anneus l'anneus l'anneus l'anneus l'anneus de l'anneus l'anneus de acceptant l'anneus l'anneus l'anneus l'anneus de l'anneus l'anneus de acceptant l'anneus l'anneus l'anneus l'anneus l'anneus de l'anneus l'anneus de acceptant l'anneus l'anneus l'anneus l'anneus l'anneus de acceptant l'anneus l'anneus l'anneus l'anneus l'anneus l'anneus l'anneus l'anneus l'anneus de l'anneus 
Si Karl recolt Lanneau, Augush pourra utiliser les mots de pouvoir à leurs niveaux les plas haufs, et placers immediatement tous les vampires sous son contrôle Sinon, les mots de pouvoir fonctionnem à Jeurs niveaux normaux Durant cette rencontre, tous peuveni gionere un résultat domant de coller des dilexs lois de Yullisation des mots de pouvoir néhelbaréens Nagash a fouci les dieux antiques une folse nerore.

toute nouvelle exposition remet le compteur à zéro, et fant qu'un personnage est sous son influence, une réexposition à l'aura réussit automatiquement sans que le personnage ait droit à un nouveau test.

#### Champ de protection

La Sorcière Noire est entourée d'un champ d'énergie qui détourne les attaques et lui offre 5 points d'Armure sur toutes les parties du

#### Malin sorcier

La Sorcière Noire benéficse d'un bonus de +1 à sa caractéristique Magie (déjà inclus).

#### Régénération

Au début de chaque tour de la Sorcière Noire, elle peut effectuer un test d'Endurance pour regagner un point de Blessures. Elle perd cette capacité si elle est tuée

#### Simili mort-vivant

La Sorcière Noire est immunisée contre les coups assonmants, le poison, la maladie et tous les sorts relatifs à la manipulation des émotions et de l'esprit





#### Karl

Karl est un jeune garçon charmant aux cheveux blonds et aux traits aimables. Il est l'image même de l'innocence

Points de Folie (a

# Caracteristiques

Compétences: (harisme (Soc +10), Commandement (Soc), Commérage (Soc), Connalssances académiques (histoire, theologle) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int), Déguisement (5oc), Déplacement stlencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Esquive (Ag), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int +10) Talents: Éloquence, Font Grand voyageur, Orateur ne Sain d'es-

Traits: Mutation (aura d'assujettissement), Sans peur

#### Combat

Attaques, 1. Points de Destin: 1. Mouvement: 3 Points de Blessures 6

Armes: mains nues (1d10-2, speciale)

Karl porte une tenue de noble maculée

Aura d'assujettissement

À chaque fois qu'un mortel regarde Karl et se trouve à moins de vingt mètres de lui, il doit réussir un test de Force Mentale Très difficile (-30) s'il est humain, un test de Force Mentale Assez facile (+10) s'il est nain et un test de Force Mentale Facile (+20) s'il est elfe. En cas d'échec, il fait tout ce que Karl lui demande. Une requête dangereuse ou moralement condamnable autorise le personnage à effectuer un nouveau test de Force Mentale Difficile (-20) pour refuser d'obéir. De même, un ordre clairement suicidaire autorise le personnage à effectuer un nouveau test de Force Mentale Assez difficile (-10) pour refuser d'obéir Réussir un test brise le contrôle de Karl sur le personnage jusqu'à ce qu'il soit à nouveau expose à son aura. Si le personnage rate son test l'effet de l'aura dure quatre jours, mais toute nouvelle exposition remet le compteur à zéro, et tant qu'un personnage est sous son influence, une réexposition à Laura reussit autoniatiquement sans que le personnage ait droit à un nouveau test

# RÉSULTATS

e qui se produit à partir de là dépend des PJ et de leurs actions lors de la confrontation finale. S'ils meurent tous, eh bien, ce sont des choses qui arrivent

Détruire un des vampures empêche la Sorcière Noire d'achever son rituel. Mais à moins qu'elle ne soit stoppée, elle réussira un iour à attirer le vamoire adequat pour terminer ce qu'elle a commence

La Sorcière Noure, si elle survit, émerge de son tombeau humide et entame sa campagne pour détruire l'Empire. Elle peut réussir ou pas, c'est à vous de voir. Les personnages ayant réussi à survivre pourront participer à l'ultime défense de l'Empire et combattre pour leur pays. Ou ils pourront fuir pour chercher refuge dans quelque terre lointaine.

Les personnages qui parviennent a déjouer les plans de la Sorcière Noire mais ne trouvent pas le moyen de la détruire sont libres de repartir, certainement complétement fous et avec quelques mutations. La Sorcière Noire remâche sa haine et son esprit machtavélique réflechit à de nouveaux stratagèmes pour satisfaire sa vengeance.

Les vampires survivants partent et repretinent leur non-vie dans le Vieux Monde, gardant le silence sur les événements dont ils ont été témoins. Il est possible qu'un ou plusieurs d'entre eux se solent pris d'intérêt pour les PJ et dans ce cas, un vampire pourrait devenir une sorte de protecteur pour un PI ou même tenter de le récompenser d'un Baiser de Sang

Bien sûr, si les PJ ont survécu et détruit la Sorcière Noire, ce sont de veritables héros. Mais ils n'ont probablement pas la moindre preuve de ce qu'ils ont accompli, et personne ne croira leur récit fantasmagorique. Ils sont peut-être devenus des mutants ou ont sombré dans la folie - ou les deux à la fois - et pourraient dans ce cas ressentir l'impérieux désir de partir pour les Désolations du Chaos afin d'y rencontrer le destin qui leur est réservé. Sinon, ils peuvent rejoindre l'Empire en hommes libres et y reprendre leur vie en sachant qu'ils ont repoussé le péril, ne serait-ce que provi-

Enfin, il y a la question de Karl. S'il est en vie, les PJ devront décider ce qu'ils vont faire de lui. Est-il le fils de Sigmar, ou est il un mutant doué d'un pouvoir spécial? Les PJ vont-ils le passer par l'epée et mettre ainsi fin à la menace qu'il représente pour l'Empire - et à vrai dire, pour le monde entier - ou vont-ils l'aider et le protéger dans cet avenir incertain qui l'attend? Il vous appartient de raconter la suite de cette histoire, une histoire qui bouleversera certamement les vies de tous ceux qui s'y trouvent impliques.

# Récompenses

Les personnages qui survivent à cette aventure gagnent chacun 500 PX, avec un bonus en fonction de leur qualite d'interprétation Si les PJ ont déjoué les plans de la Sorcière Notre ils gagnent 100 PX supplementaires. S'ils ont détruit la Sorcière Noire, ils gagnent 200 PX supplémentaires ainsi que deux points de Destin















Out an long de cette campagne, les personnages des joueurs peuvent decouvrir et collecter de nombreux indices precieux qui les adérent à progresser. La photocome de touies ces aides de jeu est autoriser a tirre pur ment prive

DELBEPDAMMER

AIDE DE JEU 20

DOUR BOTHE PULS GRAPS PLAISTR Un mesutre en hong actes ECRIT PAB

NCHELM SCHUMACHER AUTEUR BAUTHES PIECES CELEBRES COMME EE CHRUBGIER BARBIER DE BILBALL

LA PRINCESSE BES GLACES ET LES SEPT CUERRIERS MAINS LEGIT BE L'ADMONNE DE MOGRE SENSTEUR SIGNAR E

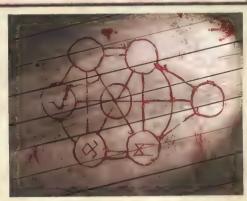
OUR WOUS IN LANEZ JAMAINS ENVERSED PEREZ NOUS EMERNEILLER DE L'INTRODISMI IN DESCRIE DE DIE, DE MONIC. ET DE BERRISSANCE. LEE G

LREMBLEZ BEBARN DE DENBISIAND CRES DE GUERRE RETOUNSEZ-BOUS DE BOIR LE BOR BARBE DE PAPERBRE BROKE-LES-OF d'une mour certaine

LRESSAULEZ BENARI LES PARIALORS MOULANES PLEUREZ POUR CEUX CAU SOME COMBÉS GONTHES LES CONTURES FABRIERY REPRESENTATION TOUS LES SOME

THE BREEF SIEPLE JOUER DEPART BARE EN PERSONNE

AIDE DE JEU 22













[
2+3 = (5) les 5 branches de l'Étoile du Sorier 5 lignées
3 retours du Grand Nécromancien +
3 états de mon existence = (6)
that est la def de unation. I secret du triptypus est enfin dévoilé et dernière transformation. Le secret du triptypus est en public Trônes i et dernière par l'Age des public trônes.







rière et je peux vous aider. uatrième relour du Grand a lesoin de vo ur trouver un garçon, Ahmed, et il voya vec lui. Une fois que vous l'aurex trouvé, y l'ecaché. Moma Proluca de Heljifurt Si vous pouvex récupérer celui de Sigm de appelé les Crânes considère comm Grand voire culle.





















#### 2 Cantegeit. 2022

Second abbs Ristweekle.

mission nicente à benhaldenhof, des agonts du Auino on monts-moments manchent parme les nomants. Il somble fa was ionis ovac da grovas navvalles. Lons d'ana pare India Necticos, meano de horston Necticos es passily to willogs do Reffort of discoursely god los accorded bonound de ce petit fief, pratique la mechomencoe. To plas, les onchiones da lample nivilent par Iplea o èlè snowns, cas anchows dulant da l'annie ca l'an a discavent seriche wa Menhoaneas Sethelbent, change de tradaine protectemment mentionals and an lieu it y a dear cent les lexles des prophòlics vampines. Plas ingacillant nechenche gantalogique est connecta, les apparements par les noulemax de Jandre avaient despara. L'ma compannes ans.

for laises calle gonestion unter mas moine, you jo sais capables

Respectacionament.





III A AND IVA



AIDE DE JEU 26









THE THE V

Les Lahmanes l'avalent donc vénéré comme un (statue 2 sanctuaire 2) du Grand Nécromant . au fond du Temple du Sang se trouve une dien. Et son pouvoir n'a diminué que par la grâce de Ptra (dieu du soleil?]

(maléduction? le sort?) régnera sur l'Âge des ... Et il était écrit que cebu qui lèvera la mille Trônes, et les cieux s'absourcirant

les armées de Lahma à lan défaute. Et ils ont ... may be Grand Necromant a defic les dueux Avec les mots (sacrés? magiques?) il a soumus et retourné leurs maléductions en sa faveur. the vers le nord

.. le clergé unplore le rou Alcaduzzar. chassez monde, pour que Clentant? Le garçon? sexe la progeneture de Nagash jusqu'an bout du incertain) destine ne nause Jamaus

lien entre la Malédiction des dieux antiques, la malédiction du Sang des vampires et l'Age des ONille Prônes?

triptygue , Nagash = (Baudron de Ubya, Okymidia = Fourreau de Grungni Dragomas le Dragon, Sigmar = ?

rejetons mâles : Arabie, Strigany, Sylvanie? / rejeton filles : Bretonnie, ???, Risler ?

- poème de Jaeger = faits ?

- mettre une protection sur l'entrée de la bibliothèque côte morque - commander plus de poison pour rats à Frich

- demander à Tanja d'inspecter les tours à la recherche de signes de « leur » présence











de la Famine devra être suvoeille, au oas ou es tributs sandbants aux vampines. Le bow Les tablettes devront être bien gardees apri ans yeus des druides aux, sur elles, ressaie. na mort. Elles étaient tonnes pour sacrées des cultitées du sang nous an

var derne forgen des retour de Bearnes Une traduction somblant circ associes a "Shernes la Terro Mein ent ete un seus une création narratur ficat être ? . His in commen fles affreferde es talletes Wens pousse du partail misalbhane es nicessais Les romes suggirent que l'homme est les l'une



AIDE DE JEU 29













roper langue Les onfants de Lahmes sont tombies have contro mos Insensible à lan supplique y au del la diesse de la Torre ? et les enfants de la nuil ont sous mon pouvoir, incapalles de résister à mon don. on dife au Chacal. Jas dil " Odel " au nom a indigni par mon insolonce landis que les sorvitours of winds, j wi re a la face des diona et utilisé lour " Luna " sous la rouvelle lune et . Beaph itant des protondants les alandonnaient.

Nagashirran, mais du nord glace de Hislan. Cola ma de promis a l'Albro de l'Ospoir, el cola sora. Ma ligario reviendra ? Tas depuis les palais de

du Lorcier. El a son lover. elle sunira à l'homme no I ma place so liendra une fomme nee sous l'Cloile sous la signe de la diesse de la Jane ?











at la malcaliction des Mecens decesa parderera land itres de la reuch et promet societament que se l'Homme Porce ou la Lune ? pose un regard d'emour sur oss que . Pra rignora sur le cent. Mais la Dieses de la dorwit failler olls prombrail se plan ...

jusquà co qu une uneen d'amo entre le Regelon destené 6. Igo des Commes prandra fin al un millier de Ses colle malchestron resta dans la lignia de. Nayash of la Favoreto de la Torse ou la Lune ? . Mors illus rignarents fraux da Sa favorila

la diesso de la Torre ou la Lune ? fut satisfaite par . In Considertion of planta la grains de son rotour dons las champs gales da Hislav pour le jour ou ( Tomme tomberast. .. les dieux nous ont offert la sugasse, leurs maldaletiens nous prolingent des Matters de la . Nuit Roi

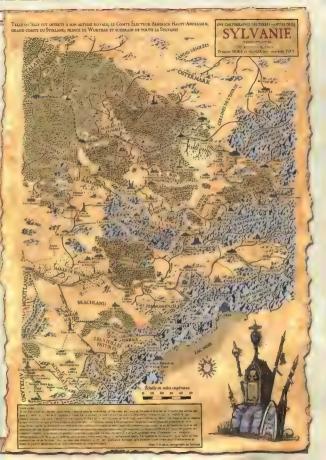
Mandinan. as mots sacres no docume pas other pardus ! Ulelson la Code des Noil pour les comprendra

Hanna, que fut antrofois une fello do Bhallys

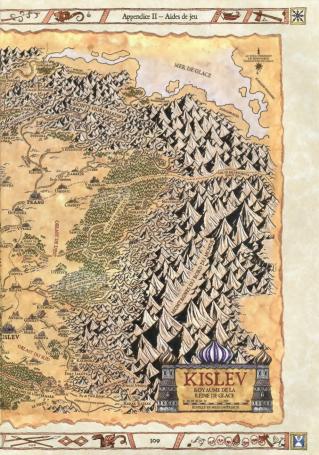
## AIDE DE JEU 33

od cour que j'at trabts,

avaient submergé, nous n'avous pas le moindre condamnée à l'oblitération totale. Ne atterent. Do n'at pas été assez contajonse pont m'occupet do rous, pour explines se qu'obreza pousait ni coches. Se suis déchne anx your de Bhallya vi d'une lune de cola, et je chains qu'ils n'aiont s'at latesé sombtet dans les ténèbles cette ville cottompus, jusqu'an detater, et bien que j'ate first par rialises que los forces du Chaos nous 3'es lateré cette ville ordatet des semaines de pour affronter les cavallers notrs dans lours décidé de nottoger cette ville de sa souillate. avertissement anx cavaliers allos il y a pròs souddrance, of rolls and to l'as maintenant and m'asadt ôté confiée. Hous sommes tous Les carallète attirent. Peteorne no seta espoit do rédomption. S'ai enverçé un ópatyró, j'on sads navtós.











#### ENTREZ DANS UNE NOUVELLE CAMPAGNE WARHAMMER!

Trippin is Phanester to de hours nomen. Dan is tillagt is a more branche at Caiss, is nead or a legal policy of the property o

In most type, we amount of the first contract of the first contract is first in the first contract con

Date or second treat, their trouvers adapter programs suppraires:

« La Hiristi Pare Aule Mandin d'Arlière complete e inserer undis que la membro de la Crebale, seu shob, cosion de gaptre de tropp de sate la relien de Westenberg.

« Que la mem nous s'apres une consision en Artista leus prome de découvité de nombresse et dispisses excess sus

• Que la more recons person un extension en aprovant seus primer de associant de nomeros en extension secrets sur esquient mos qui en transa associa de l'ensimie de contra l'ensimie de contra l'ensimie de l'ens

Le Vener à la Societe Noire; afie de condust en beaut outs campagne tyique, les ammaiens demans généres sa caux nême du Caire, condume sus caux nême du Caire, condume sus caleus et valuere en terrifficate perfécues e'lls vendere conjectus la Societe.
Noire de mem l'étre une des rémondes.

#### UNE AVENTURE ÉPIQUE VOUS TEND LES BRAST

WORLDAMER SER LE WER: 5-WW-RELECTER/CULTURE PR





The second second second